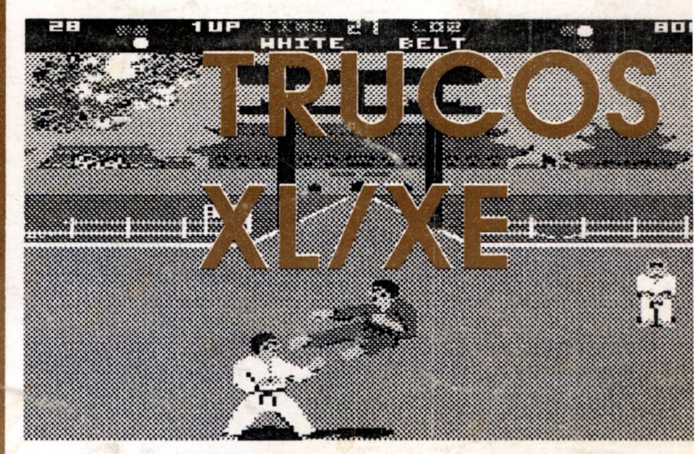
STAK

ATARI®

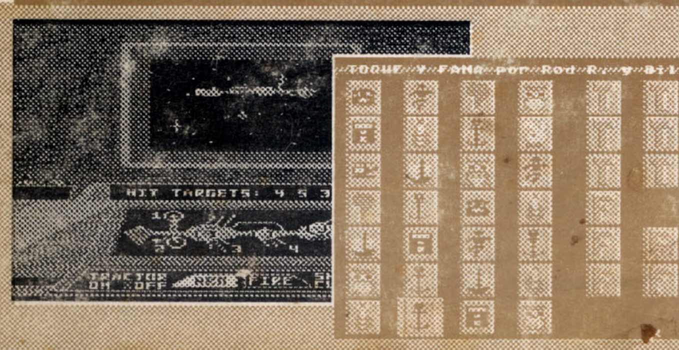


AÑO 2 NUMERO 7 1993 800XL-65/130XE-520/ST/STFM/STE

$1200

PUSH OVER
TOQUE Y FAMA
MINIMENU
FUN FACE
ALIANTS
INMORTAL
CARGADORES
TRUCOS ST
TETRIS 3D
TORVAK
FIRST XLENT
WORD P.







Sres: Revista STAK

Primero que nada los felicito por su revista ya que me ha ayudado con algunas dudas. Yo soy Raúl Fuenzalida y tengo 12 años. Me gustaría que pongan algo en su revista sobre **Out-Line Art** y **Calamus**. También tengo algunas dudas sobre estos programas.

1-¿Cómo se utilizan las **macros** en el **Calamus**?

2-¿Cómo se utiliza el **diccionario** en el **Calamus**?

3-¿Cómo funcionan las fórmulas de la calculadora del **Out-Line Art**?

Me despido esperando su respuesta,

Luis Fuenzalida, STGO.

Estimado Luis,

Thanxs por las flores. Estamos gratamente sorprendidos de que alguien de tu edad esté interesado en estos "peludos" programas.

Empezamos con el **Diccionario** para Calamus. Para utilizarlo, primero hay que poseerlo (o crearlo) y principalemte sirve para que el programa realize la hipenación (corte de palabras) en forma correcta. Nosotros no lo hemos usado y tampoco conocemos a alguien que nos pueda informar sobre ello.

Macros: El uso de las **macros** es relativamente fácil. Ayudan bastante si se usan en la forma adecuada. Primero hay que definirlas, arrastrando con el cursor un trozo de texto y remarcándolo (o desde el editor de texto usando Mark Start o Block y Mark End of Block). Aparecerá un menú que te permitirá darle un nombre, asociarle una tecla y definirla como sigue:

SAVE RULERS

Guardará los espaciamientos entre letras, palabras, líneas, párrafos, sangría, etc., y todo lo que se define en una regla de texto.

SAVE STYLE

Guardará el tipo de letra (FONT), su color, tamaño, etc.

SAVE TEXT

Guardará el texto mismo que fue definido anteriormente.

Para usarlas, ubica el cursor en el lugar adecuada y marca en la lista de macros la que deseas usar. También puedes usar la tecla que asociaste a la macro en conjunto con **CONTROL** y **SHIFT**.

Con respecto a la calculadora del **OUT LINE ART**, es para largo. Fundamentalmente sirve para realizar transformaciones en Textos y diseños. Por ejemplo, achicar o agrandar, tranformar a formas cónicas, cilíndricas, esféricas, etc. Si sabes matemáticas avanzadas puedes definir tus propias fórmulas y grabarlas.

Maybe, hagamos más adelante un artículo sobre estos fabulosos programas y profundicemos un poco mas.

Sres: Revista STAK

Presente.

Les escribimos para solucionar algunas de nuestras dudas:

01-¿Como pasar al tercer pergamino del Blinky's Scary School?

02-¿Donde se podría encontrar otro tipo de revistas, además de la **STAK**?

03-¿Existe algún programa para pasar de cassette a diskette en bloques de carga?

04-¿Donde puedo encontrar utilitarios baratos?

05-¿Para que sirve el cassette **Injektor**?

06-¿Hay institutos de computación **ATARI**? ¿Qué valor tendría?

07-¿Hay algún sistema para **MODEMS**?

08-¿Nos podrian nombrar otros simuladores de juegos además de **F-15, FIGHTER PILOT 2, FLIGHT SIMULATOR** II y donde podria encontrar sus manuales?

09-¿Se puede expandir el **ATARI XE GAME SYSTEM** y cuál es la gracia?

10-¿Cuál es el costo de un **520 ST** y cuál es la diferencia de un **PC**?

11-¿Como se juega el **E.T.**? Gracias de antemano por su valiosa ayuda y resolver nuestras dudas y esperamos que salgan adelante con su revista ya que la computación **ATARI** quedo de lado pero somos unos fieles colaboradores de **ATARI**.

ATTE. a uds.

Patricio y Mauricio.

PD.Espero que nuestras preguntas sean resueltas en corto plazo y les enviaremos a uds. algunos de nuestros programas para que uds. los puedan corregir o alabar

Estimados Pato y Mauro:

01-¿Tercer pergamino? ¿Existe? Consultamos 384 personas y todas juran que no saben nada acerca del tercer ... Arghhh!

02-¿No les basta la revista **STAK**? Try Bío Bío Shopping Center.

03-Contrapregunta: ¿Por qué el tema recurrente de los Atarianos son los copiadores?

04-En nuestro baño hay suficientes baratas. ¡Oh Perdón! **¿Baratos**? Busquen en los avisos de nuestra revista.

05-Por Bill: Si no tienen casetera **Injektor** no sirve de nada. Si tienen deberían saberlo.

06-Al parecer sí. Como no han avisado en nuestra revista. No way! Trataremos de averiguar para más adelante. (también su costo). 07-Ciertamente hay **MODEMS** para ATARI. No sabemos quién los está vendiendo en este momento. En todo caso existe una BBS de la CTC.

08-Here they are: **Ace Of Aces, Infiltrator, Silent Service, Tomahawk, Rescue on Fractalus, Spitfire 40, etc.** Gracias09-No sabemos mucho sobre este modelo. (Creo que tampoco nos gusta mucho). ¿La gracia del equipo o la gracia de expandirlo?

10-El costo de un ST varía según la configuración: Memoria, monitor, disketera, etc. Consulten mejor en los puntos de venta de estos equipos. En cuanto a la diferencia con un PC, esto daría para un largo artículo. Quizás algún día lo hagamos. Nosotros, personalmente preferimos la línea ST (conociendo ambos).

11-(Por The Best): Debes tomar las cuatro piezas del teléfono (éstas están esparcidas por la ciudad y el bosque), e ir a dejarlas a tu lugar de partida. (¡ojo! no debes repetirlas) Luego debes conducir a **E.T.** al centro del bosque y esperar la nave madre.

EDITOR Y MANEJO GRAFICO
Rodrigo Gómez J.
DIRECTOR y REPRESENTANTE LEGAL
Héctor Ayet C.
PRODUCCION
EDITORIAL STAK
VENTAS Y PUBLICIDAD
Rossana Espinoza V.
IMPRESION LASER
ATARI LASER
DISEÑO PORTADA
Revista STAK
COLUMNISTAS
Héctor Ayet C.
Rodrigo Gómez J.
Max Veuthey
Sergio Lagos P.
Nelson Ramírez V.
Eduardo Diez
COLABORADORES
Manuel Tapia V.
Eduardo Vera C.
Luis Rebolledo S.
Jorge Bascuñan H.
Ricardo y Roberto Vargas
Raúl Fuenzalida
NO COLABORARON
PIGGIE
M.R.P.

Revista de circulación mensual Nacional. Destinada a los usuarios de computadores ATARI como material educativo y didáctico.

Esta es una publicación independiente, que no tiene ninguna relación con los fabricantes o representantes de computadores ATARI.

Revista STAK es una publicación de **EDITORIAL STAK**.

Casilla 51552 Stgo.1 Correo Central.

Para la realización de esta revista se utilizaron íntegramente equipos **ATARI ST y 8 bits.**

Imprenta: Impresora Ñuble Cóndor 1076

AÑO II NUMERO 7



LA REVISTA ATARI

UTILITARIOS ATARI XL/XE

JUEGOS ATARI XL/XE

ATARI ST

SECCIONES



Editorial

En este segundo año de vida, trataremos de seguir mejorando el contenido de su revista **ATARI** con la ayuda de todos. En este último tiempo hemos percibido un poco más la actitud de colaboración de parte de algunas personas y por ello nos hemos dado cuenta que aún hay mucha gente dedicada a mantener vivo las excelentes máquinas que son los computadores **ATARI.** Algunas personas nos han indicado que no debieramos esperar nada de los lectores, que no es su misión colaborar. Nosotros somos totalmente contrarios a esta opinión; una revista también la hacen los lectores y nuestra intención primera fué y es generar un movimiento de no-apatía y creación para estos computadores. Es cierto que los computadores **ATARI,** especialmente los de 8 bits, llevan un tiempo largo en el mercado (casi 12 años). Pero ¿qué importa esto? ¿qué significa esto? Para muchos, simplemente que han sido reemplazados por otros modelos más potentes, con procesadores más rápidos, una mejor gráfica, mejores juegos y programas, etc. **Quiero hacer notar en esta parte del editorial que no tengo claro hacia adonde apunta y adonde voy a llegar.**

Como iba diciendo, o lo digo ahora, mucha gente se ha ido "moviendo" hacia otros modelos más poderosos de computadores, incluyendo los **ATARI ST.** Pero también hay una gran cantidad de personas que pudiendo hacerlo, no lo han hecho. Ellos siguen prefiriendo su "viejo" y querido **ATARI 800XL, 65XE o 130XE**, o incluso su más viejo **ATARI 400 o 600** modificados hasta la saciedad para sobrevivir. **¿Por que esta locura?** Sólo ellos, verdaderos fanáticos a traves del mundo, pueden responder. Si ahora, en los finales del XX, se están desarrollando en Europa interfaces para conectar discos duros de PC de hasta 1 Gigabyte, transformaciones para dejarlos con sonido STEREO, uso de múltiples sistemas operativos y un sin fin de aditamentos más para losm 8 bits. **¿por qué todo esto? ¿Están todos locos?**

Mientras **Rossana** me sirve un vaso de Coca Cola, me cuenta de su dificultad de conseguir avisaje para esta revista. Levantarse (despertarse) a las **6 AM**, buscar ánimo, dejar los zapatos en la calle, hablar con gente que te cierra las puertas, que "no tiene tiempo", que no quiere correr "riesgos", etc. Todo este esfuerzo requiere un reconocimiento de nuestra parte. Seguiremos luchando por mantener viva esta revista por mucho tiempo y para nosotros es un orgullo escuchar las críticas positivas con respecto a ella. !**Vamos Super Ross!**, no te des por vencida (compra otro par de zapatos).

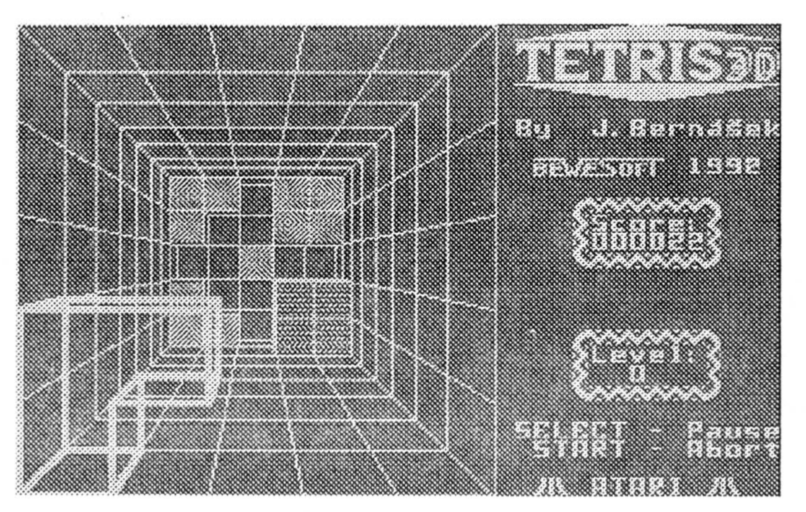
En otras latitudes a los fánaticos de **ATARI** se los llama **"Freaks"** o extraños. Esta revista está dedicada a todos ellos.

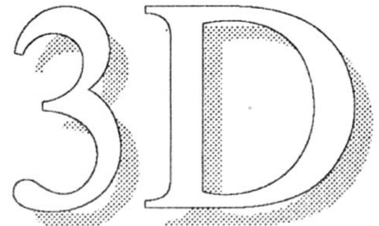
Hasta la próxima freaks.

Ah! La imagen de esta página es un capricho del Editor.

Rodrigo Gómez J.
Editor

Tetris







En estos últimos tiempos han proliferado los juegos de ingenio y habilidad para el ATARI. Entre ellos se destacan **TETRIS** y todas sus variantes. Ahora llega un verdadero clásico: **TETRIS 3D** que lleva la idea principal un poco más adelante. Este juego es idéntico al **BLOCK OUT** que existe hace largo tiempo para los computadores PC compatibles. La conversión es realmente excelente y el grado de dificultad alto y algunos piensan que los gráficos son mejores en los otros computadores más grandes.

En vez de tener una vista de los bloques de lado, te encuentras mirando hacia abajo, en un hoyo profundo y cuadrado. Los bloques se materializan adelante y van cayendo hacia la distante base del hoyo. La meta del juego es maniobrar los bloques en la caída para que se ubiquen en forma ordenada dentro del cuadrado, tratando de no dejar espacios libres en cada etapa, evitando que la pila de bloques suba y evite poner correctamente el siguiente bloque, ya que de ser así, el juego terminaría. El juego permite usar teclado y joystick, y éstos pueden ser redefinidos para ajustarlos a preferencias personales. Se utiliza la resolución gráfica más alta disponible, vectores y diferentes colores para indicar las distintas alturas dentro del cuadrado a rellenar.

```
COPIAR BLOQUES DE TEXTO
Este ícono es el encargado de copiar
bloques de texto, después de definir el
comienzo y final de los mismos. Una
copia de ese bloque queda en el llamado
BUFFER DE TEXTO (zona de memoria
destinada a almacenar texto con el
objeto de utilizarlo posteriormente), a
fin de ser colocado (o estampado) en
otra parte del documento, como veremos
más adelante.

MOVER BLOQUES DE TEXTO
Su uso es similar al anterior, con la
excepción de que el bloque de texto
DESAPARECE del documento después de
haber sido definido, permaneciendo su
COPIA en el BUFFER DE TEXTO.

FUNCIONES DE DISKETTE
The First XLEnt Word Processor
By David Castell  V2.1 (c)1986
```

The First Xlent Word Processor

Por Héctor Ayet C.

Considerado por muchos (¡tal vez demasiados...!) como el mejor Procesador de Texto disponible para los XL/XE

Antes de comenzar, es necesario advertir a los usuarios de cassette que ni siquiera sueñen con este programa, ya que **SOLAMENTE** trabaja con diskettes. ¿Una lástima no? Pero así es la vida, que le vamos a hacer... Bien, revisemos sus características principales.

LAS VENTANAS DE AYUDA

El tipo de **interface usuario-programa** es en base a **ICONOS** que representan las funciones principales y también con comandos activados mediante una **combinación de teclas**. Para ocupar estas funciones no es necesario tener el manual al lado del computador, ya que el programa dispone de unas valiosas **ventanas de ayuda**.

Estas **ventanas de ayuda** (de las que ya hay 4 definidas) muestran los comandos necesarios para ejecutar las **distintas funciones**, **las directivas de control para la impresora (márgenes, cantidad de líneas**, y cosas como esas), **los mensajes de error de la disketera** y la **combinación de teclas** (con **CONTROL**) que activan los **caracteres internacionales**. El usuario puede agregar más ventanas si lo estima conveniente, ya que en el diskette del programa se ha incluído lo necesario para ello.

La cantidad de comandos de que dispone es **prácticamente** todo lo que un **usuario promedio** necesitaría para escribir cualquier tipo de documento y luego imprimirlo en su impresora.

El movimiento del cursor por la pantalla se puede efectuar mediante las **teclas de cursor** o con la ayuda del **joystick**. Lo del **joystick** es utilísimo cuando uno está tranquilamente sentado y quiere revisar el texto, sin tocar el teclado ni moverse del escritorio...

DOS DOCUMENTOS SIMULTANEOS

Con el **XLent** es posible trabajar en dos documentos **simultáneamente**, a los que se puede acceder en cualquier momento. Para ello, la memoria disponible se divide en dos, a fin de dejar espacio al segundo documento. Por supuesto que éstos son independientes entre si.

Es interesante señalar que la cantidad de memoria libre que tiene el programa al cargar es de: 28824 bytes libres. También hay que mencionar que el programa **no ocupa** los bancos secundarios del 130XE (quedan disponibles para ser utilizados como **RAMDISK**), lo que significa que es **100% compatible** con los XL/XE.

LOS ICONOS

En la parte inferior derecha de la pantalla (como se ve en la figura 1) se muestran los seis **ICONOS** que representan las funciones principales y más utilizadas. Estas son:

- IMPRESION
- COPIAR BLOQUES DE TEXTO
- MOVER BLOQUES DE TEXTO
- FUNCIONES DE DISCO
- BUSQUEDA/REEMPLAZO
- COLOCAR TEXTO DESDE BUFFER

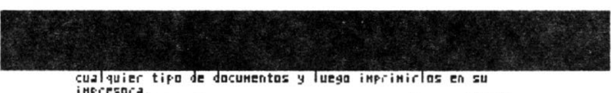
Estos **íconos** se activan con la ayuda del joystick o con las teclas del cursor (después de presionar **ESC**). A continuación veremos someramente la descripción de cada uno de estos **íconos**.

IMPRESION

El módulo de impresión es un verdadero lujo para un procesador de texto de 8-bits, ya que permite hacer una prevista del documento **ANTES** de imprimirlo. Esto que pareciera no ser nada espectacular y que muchos otros programas tienen (**ATARIWRITER PLUS**, por ejemplo), efectivamente es **ESPECTACULAR** ya

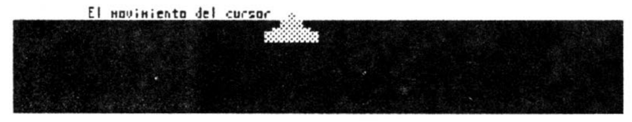
que aparece una imagen del texto siendo impreso en pantalla, con caracteres más pequeños, y que representa fielmente lo que saldrá en el papel al momento de imprimir.

Este módulo además consulta por la cantidad de copias que quiere imprimir, si quiere columnas dobles, si desea imprimir sólo algunas páginas; en fin todo lo necesario para que su documento quede impreso como corresponde. La figura 2 muestra un ejemplo de impresión en pantalla.



cualquier tipo de documentos y luego imprimirlos en su impresora.
El tipo de interface usuario-programa es en base a ICONOS que representan las funciones principales y tambien con comandos activados por una combinacion de teclas. Para ocupar estas funcioes no es necesario tener el manual al lado del computador, ya que el programa dispone de unas ventanas de ayuda, como veremos mas adelante.
En este momento es necesario advertir a los usuarios de cassette que ni siquiera suenen con este programa, ya que SOLAMENTE trabaja con diskettes. aUna lastima no?
Bien, revisemos sus caracteristicas principales.

El movimiento del cursor



COPIAR BLOQUES DE TEXTO

Este ícono es el encargado de copiar bloques de texto, después de definir el comienzo y final de los mismos. Una copia de ese bloque queda en el llamado **BUFFER DE TEXTO** (zona de memoria destinada a almacenar texto con el objeto de utilizarlo posteriormente), a fin de ser colocado (o estampado) en otra parte del documento, como veremos más adelante.

MOVER BLOQUES DE TEXTO

Su uso es similar al anterior, con la excepción de que el bloque de texto **DESAPARECE** del documento después de haber sido definido, permaneciendo su **COPIA** en el **BUFFER DE TEXTO**.

FUNCIONES DE DISKETTE

Este módulo es el encargado de la parte archivos y consta de seis funciones, a saber:

DIR – Directorio
LOAD – Cargar
SAVE – Grabar
DELETE– Borrar archivo
FORMAT – Formatear disco
SPOOL – Mostrar contenido de archivo

Esta última función permite darle un vistazo a algún archivo de texto **SIN** necesidad de cargarlo en la memoria del computador.

BUSQUEDA / REEMPLAZO

La función **BUSQUEDA / REEMPLAZO** de este programa, es una de las más poderosas que se pueden encontrar en algún procesador de texto, y permite buscar (y reemplazar) cualquier combinación de caracteres, incluso los **CR** (**RETURN**).

COLOCAR TEXTO DESDE BUFFER

Esta función representada por un **«timbre de goma»** es la encargada de colocar, poner, estampar o como se le quiera llamar, el texto almacenado en el **BUFFER DE TEXTO**, el que ha sido definido por las funciones **COPIAR** o **MOVER BLOQUES DE TEXTO** como vimos anteriormente.

FUNCIONES MISCELANEAS

Por supuesto que además de las funciones anteriores también hay otras, las cuales se activan mediante la combinación de las teclas **SHIFT-CONTROL** y otra tecla. Con ellas es posible cambiar el color de la pantalla y la luminosidad de las letras, cambiar la forma del cursor de un cuadrado a una pequeña raya parpadeante, cargar un nuevo tipo de letras (font), aumentar la velocidad del cursor, etc. En todo caso, las funciones aparecen detalladas en el manual del programa que, por lo demás, es bastante completo y fácil de entender (en especial la versión en español...).

¡DOS PROGRAMAS MAS!

Junto con el **FIRST XLENT WORD PROCESSOR**, hay dos programas utilitarios que se pueden cargar al momento de encender el computador (con **OPTION**) y después de presionar la barra espacio (si no se presiona la barra espacio, comenzará la carga del procesador de texto). En unos momentos aparecerá un menú con tres opciones. Estas son:

The First XLent Word Processor, **Microscreen Picture Formatter** y **Printer Driver Construction**.

A continuación hablaremos sobre estos dos últimos:

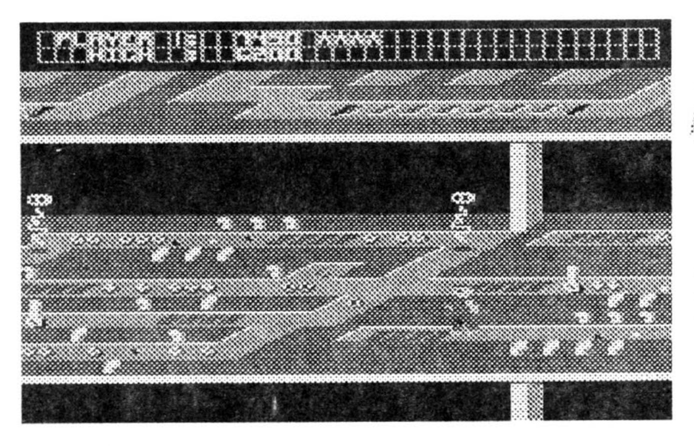
MICROSCREEN PICTURE FORMATTER

Este programa utilitario es el que se encarga de cargar e imprimir el/los gráfico(s) deseado(s), (**siempre y cuando** Ud. tenga una impresora **ATARI XMM801**, una **EPSON** o **GEMINI** compatible), aceptando los siguientes tipos de formatos gráficos:

MICROPAINTER (archivo de 62 sectores)
BGRAPH
ICONOS (creados con el **FUN WITH ART**)

El menú permite definir en que lugar se desea imprimir el gráfico y si se desea imprimir

Continua en la página 11



SCOOTER

Este juego de habilidad puede llegar a convertirse en un verdadero dolor de cabeza en los niveles superiores. Es por ello que a continuación te entregamos un CARGADOR DE VIDAS INFINITAS a fin de que completes los ... niveles (¡casi lo digo!) que tiene este entretenido juego de FRANK COHEN (el mismo de OLLIE'S FOLLIES, GHOSTCHASER, SCROLLS OF ABADON y otros que no recuerdo en este momento).

Como siempre, y aunque parezca repetitivo, TIPEA CON CUIDADO el listado que viene a continuación, en especial las líneas DATA (¡NO reemplaces COMAS por PUNTOS o viceversa y recuerda que TODOS los DATOS son NUMEROS!). GRABA una copia del mismo ANTES de ejecutarlo y a completar SCOOTER. ¡Suerte amigos!

NOTA: El cargador de SCOOTER aparece en el DISKETTE de este número con el nombre de CARSCOOT.BAS

```
100 REM ******************************
110 REM *      CARGADOR  SCOOTER      *
120 REM *                             *
130 REM *  Revista STAK # 7  1993     *
140 REM ******************************
150 REM
160 DIM S$(1):? CHR$(125):LIN=600:POKE
 710,0:POKE 752,1
170 POSITION 6,1:? "REVISTA  S T A K
PRESENTA:"
180 POSITION 11,4:? "Cargador  SCOOTER
"
190 POSITION 7,7:? "Version Diskette/C
assette"
200 D=1536:H=1676:GOSUB 420
210 D=288:H=369:GOSUB 420
220 F=0:TRAP 40000:POKE 752,0
230 POSITION 7,12:? "Vidas Ilimitadas?
 (S/N) ";:GOSUB 400
240 IF S$<>"S" AND S$<>"N" THEN 230
250 IF S$="S" THEN F=F+1
260 IF NOT F THEN GRAPHICS 0:END
270 POSITION 6,20:? " (D)iskette o (C)
assette?  ";:GOSUB 400
280 IF S$<>"D" AND S$<>"C" THEN 270
290 IF S$="D" THEN POKE 368,1
300 POSITION 6,20:POKE 752,1
310 ? "Prepare ";
320 IF S$="C" THEN ? "CASS";:GOTO 340
330 ? "DISK";
340 ? "ETTE con SCOOTER"
350 POSITION 12,21:? "y presione START
";
360 IF PEEK(53279)<>6 THEN 360
370 REM **** EJECUTA CARGADOR ****
380 U=USR(1536)
390 REM **** LEE TECLADO ****
400 OPEN #2,4,0,"K:":GET #2,A:PUT #16,
A:S$=CHR$(A):CLOSE #2:RETURN
410 REM ***** REVISA LINEAS DATA ****
420 TRAP 490
430 FOR I=D TO H STEP 24:SUM=0:N=1
440 FOR J=I TO I+23:READ A
450 SUM=SUM+A*N:N=N+1:POKE J,A
460 NEXT J
470 READ B:L=PEEK(183)+PEEK(184)*256:I
F L<>LIN THEN GRAPHICS 0:POKE 710,64:?
 "Error en Numero de linea ";L:END
480 IF SUM=B THEN 500
490 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Error de
 DATA en linea ";LIN:END
```

```
500 LIN=LIN+10
510 NEXT I
520 RETURN
530 REM **** DATOS DEL CARGADOR ****
600 DATA 169,48,133,12,169,6,133,13,16
9,1,133,9,169,255,141,248,3,141,1,211,
169,0,141,68,32832
610 DATA 2,162,0,169,0,157,0,7,232,208
,250,238,31,6,173,31,6,201,192,208,238
,76,116,228,41690
620 DATA 169,0,133,82,133,8,169,1,141,
240,2,162,98,160,6,32,66,198,169,0,133
,20,165,19,27932
630 DATA 197,19,240,252,32,32,1,162,25
5,154,173,112,1,208,8,169,12,141,252,2
,76,128,198,76,34809
640 DATA 152,197,125,29,160,160,195,19
3,210,199,193,196,207,210,160,160,211,
195,207,207,212,197,210,160,57278
650 DATA 160,160,160,210,197,214,201,2
11,212,193,160,211,212,193,203,160,185
,179,160,160,155,0,0,0,42219
660 DATA 169,6,162,1,160,52,76,92,228,
169,100,141,226,2,169,1,141,227,2,96,8
,32,41,1,25382
670 DATA 32,78,1,173,113,1,240,10,169,
95,141,34,2,169,228,141,35,2,40,76,95,
228,173,175,33813
680 DATA 159,201,198,208,14,169,165,14
1,136,159,141,156,159,141,175,159,238,
113,1,96,173,113,1,208,39954
690 DATA 6,32,78,1,32,32,1,96,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1435
700 REM **** FIN DE DATOS ****
```



LA ODISEA DE ANTIC, PRIMERA PARTE.
[Por... sí, esta vez sí...
Nelson Ramírez]

Una de las cosas que siempre me ha gustado de la arquitectura de los Atari (XL), es la cantidad de procesadores especiales destinados a ayudar al **6502** en sus tareas, tales como **ANTIC, POKEY, GTIA y la PIA.** Si bien estos chips se comunican con el 6502 a través de una zona de memoria de sólo 2K (**la famosa zona "intocable", para los programadores que querrían desactivar toda la ROM**), son ellos los que dan a nuestro computador la mayoría de sus características tan especiales, tales como la **indirección gráfica, colores, sonido, gráfica de player-missile, sets de caracteres, interrupciones IRQ y NMI, scrolling fino y grueso, listas de despliegue, etc.**

La verdad es que hablar de estos chips, sus direcciones de memoria, su utilización, es explicar en gran medida el funcionamiento del Atari, y aquella persona que logre sacar la espada en la piedra... ibah!, quiero decir, aquella persona que logre dominar estos integrados, podrá realizar todo lo que su loca imaginación y su Atari le permitan. Lamentablemente, para algunos, muchas de estas "habilidades" requieren el uso del lenguaje assembler (el del 6502), así es que en esta columna trataré de explicar aquellas que no necesiten un "background" muy amplio en programación (lo cual no implica que en futuras columnas el asunto se vaya poniendo más peludo... si los designios del Empera... er... Editor lo permiten). Nota del Editor: Basta de p... y vamos al punto.

Bien lectores, ¿por cuál empezamos?, ¿a votación?, haber tú... sí, tú... ¿GTIA?, iolvídalo!, es demasiado fácil y ya le puse título a este artículo. **ANTIC** y punto final, he dicho (como dice Max... saludos Max, en cualquier página que estés).

Bueno, pero eso no es todo, **ANTIC** tiene muchas características (en realidad es un microprocesador aparte, casi tan grande como el 6502, que controla la mayoría de las funciones relacionadas con la pantalla y el despliegue gráfico, además de procesar las interrupciones no enmascarables o NMI... pero más sobre esto otro día), así que partamos por lo básico.

Antic y la lista de despliegue. Capítulo uno.

Hmmm... ¿pista de despegue, dijo?, ino!, Lista de Despliegue (DL de ahora en adelante). ¿Qué es una lista de despliegue, y qué tiene que ver con ANTIC? Muy fácil, la DL es algo así como un programa, una lista de instrucciones (el equivalente a un programa BASIC, desde el punto de vista del cartridge BASIC), que puede ser entendida, interpretada y ejecutada sólo por ANTIC (y por varios de ustedes cuando termine esta serie de artículos... o al menos eso espero). Al igual que cualquier programa, la DL puede estar ubicada en cualquier zona libre de la memoria, con una pequeña excepción... **la DL no puede extenderse, intersectar, pasar por, una dirección de memoria que sea múltiplo de 1K** (aquellas direcciones de memoria que son divisibles por 1024), ya que de hacerlo su funcionamiento no será el correcto (la gráfica que aparezca en la pantalla puede tener ciertas "pifias"). Básicamente la DL le dice a ANTIC que clase de líneas debe desplegar en la pantalla de nuestro televisor, de que modo gráfico (texto/pixels), y de donde (de que dirección de memoria) debe sacar la información a colocar en estas líneas. **Los diferentes modos gráficos de nuestro computador (del 0 al 15, con o sin ventana de texto), son creados por el sistema operativo mediante diferentes listas de despliegue** (les recomiendo ver la columna sobre Basic, en el número 6 de la reviStak, página 9, para una tabla de los modos gráficos). Pero estos modos gráficos son sólo unas poquísimas combinaciones de los modos que sería posible obtener, combinando las diferentes instrucciones disponibles en una DL. Si quieren ver como luce la lista de despliegue de una pantalla de gráfico 0 (el que dice "READY"), sólo tipeen el siguiente programa:

```
10 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561)
20 FOR MEM=DL TO DL+31:? PEEK(MEM);" "
;:NEXT MEM

RUN
```

Si son observadores, se habrán dado cuenta que la variable DL contiene la dirección de (adivinen) la DL (el sistema operativo guarda su ubicación en las direcciones 560 y 561, cada vez que se ejecuta un comando "GRAPHICS nn"), y de que una lista de despliegue de gráfico 0, tiene 32 bytes de largo (del 0 al 31, pillos).

Bien, basta de cháchara por ahora, dejemos algo para los próximos capítulos (así gano más). **Nota del Editor: Cobras por palabra o por artículo?**

A continuación les entrego un par de tablas (con toda la información necesaria sobre DL's), para que se entretengan hasta el otro número.

Las instrucciones (son de 4 tipos):

– De modo (indican de que tipo es la línea, ya sea gráfico o texto), y los valores posibles son:

Valor (ANTIC)	Modo BASIC	Scan Lines	Bytes
2 (t)	0	8	40
3 (t)	–	10	40
4 (t)	12	8	40
5 (t)	13	16	40
6 (t)	1	8	20
7 (t)	2	16	20
8	3	8	10
9	4	4	10
10	5	4	20
11	6	2	20
12	14	1	20
13	7	2	40
14	15	1	40
15	8	1	40

*** La (t) significa que es un modo de texto.**

*** Los modos GTIA (Basic 9,10 y 11), son una variación del modo 15 de ANTIC (o 8 Basic), y se obtienen cambiando los últimos 2 bits del registro GPRIOR (623)... experimenten con ello.**

*** Una "scan line" corresponde a una línea de barrido de las 262 aprovechables por nuestro computador. Es entonces, la línea más "delgada" utilizable.**

– líneas en blanco (más bien en negro; tienen el color del fondo que estemos utilizando), que son líneas vacías de diferentes tamaños:

Valor:	0	16	32	48	64	80	96	112
Scan Lines:	1	2	3	4	5	6	7	8

– Instrucción de salto: JMP (valor 1), que permite a la lista de despliegue saltar de una localización a otra (continuar en otra dirección de memoria). Puede servir para cruzar sobre un límite de 1K y evitar el problema que les mencione antes.

– Instrucción de salto al comienzo de la DL: JVB (valor 65). Toda DL debe tener una de estas instrucciones, ya que la lista de despliegue es un programa que va sincronizado con el trazado de la pantalla del televisor. Este código le dice a ANTIC que debe esperar a que el haz del televisor (el que traza la imagen 60 veces por segundo) llegue hasta abajo (la línea scan número 262), y luego salte a ejecutar la instrucción que se le indica (normalmente, aunque no necesariamente, salta al comienzo de la lista de displiegue, de tal forma que todo el proceso se repite otra vez, una vez cada 60avo de segundo, sincronizado con el despliegue del televisor). Las instrucciones de salto (ésta y la anterior) deben ir seguidas por dos bytes, los que representan la dirección a la que debe saltar ANTIC, en el "típico" formato byte bajo – byte alto.

Aparte de lo anterior, existen ciertas opciones especiales que pueden ser combinadas con las instrucciones de modo o las de líneas en blanco, "sumando" cierto número a esas instrucciones (bueno, en realidad encendiendo ciertos bits):

– Opción LMS (o de carga de exploración de memoria): equivale a sumar 64 a la línea de modo, e indica que los dos bytes que siguen a continuación representan la dirección de memoria (en el típico formato bajo – alto), desde donde deben sacarse los datos què se desplegarán en esa línea de modo y en las líneas subsiguientes (cada línea toma la cantidad de datos que le corresponda, según la columna "byte" de la primera tabla). De nuevo, toda DL debería tener esta opción seteada en una o más líneas (si queremos desplegar algo interesante en la pantalla...). Nota: esta opción es la base del scroll grueso y permite utilizar la pantalla como una "ventana", para movernos por toda la memoria. Si cada línea tuviera esta opción seteada, su contenido (en pantalla) sería independiente de las demás; pero, otra vez existe un pequeño inconveniente, la memoria de pantalla no debe cruzar un límite de 4K (una dirección divisible por 4096), debido a una limitante interna de ANTIC, de lo contrario...

– Opción DLI (+128): habilita las interrupciones de lista de despliegue en esa línea... pero esto es otra historia.

– Opción VSCROLL (+32): habilita el scroll fino vertical, para esa línea de modo... otro artículo.

– Opción HSCROLL (+16): habilita el scroll fino horizontal, para esa línea de modo... idem.

Eso es to.. to.. todo amigos.

(P.D. Ahora traten de interpretar las listas de despliegue de los diferentes modos gráficos, usando el programa ejemplo.)

SOCORRO

KENNEDY APROACH

Para jugar a este excelente simulador de **Control de Tráfico Aéreo**, hay que ingresar unas clavecillas. Gracias a Luis (**The Be(a)st**) por enviarlas. Estas son, como sigue:

01	FAF	02	OAF
03	INS	04	MSL
05	VHS	06	TCA
07	AGL	08	SST
09	ILS	10	COI
11	VFR	12	HSI
13	OCA	14	MDA
15	ASR	16	AIF

KARATE CHAMPIONSHIP

Este sobresaliente juego de artes marciales posee algunas cosillas en su código.

S	Encender sonidos.
CTRL S	Apagar sonidos.
T	Encender música.
CTRL T	Apagar música.
X y luego un número del **1 al 4**	Rapidez del juego.

Cada vez que se tipee **ADZM** se avanza a un escenario nuevo.



MOON PATROL

Rafael Nicolás del Valle (que no es hijo del dueño), mandó el siguiente "truco"; citamos en forma textual: **"la cosa es que cuando a uno lo matan, presionar el número 2 y se continua en la misma etapa."**

DIAMOND MINE

Las palabras claves son:

HID

BIG

DIA





Continuamos conociendo nuevas instrucciones con el objeto de sacar el máximo de provecho de las características gráficas del clásico ATARI BASIC.

En el capítulo anterior vimos la mayoría de las instrucciones necesarias para graficar en los XL/XE. En esta ocasión nos referiremos a las dos que quedaron pendientes: **POSITION** y **LOCATE**.

POSITION

Esta instrucción posiciona el cursor en un lugar determinado de la pantalla mediante las coordenadas **X** e **Y**, del mismo modo que **PLOT** (ver número anterior), con la diferencia de que la pantalla no es alterada. Su uso es principalmente para posicionar texto con la ayuda de la instrucción **PRINT** en cualquiera de los modos de texto (0 al 2 y 12-13).

Su formato es el siguiente:

```
POSITION X,Y
```

Donde: **X** e **Y** son las coordenadas en filas y columnas que ya conocemos. Ejemplo:

```
100 POSITION 4,10
110 PRINT "EJEMPLO DE POSITION"
```

En este ejemplo se imprimirá el mensaje en la columna 4 fila 10 (después de haber efectuado un **RUN**, por supuesto...). Hay que recordar que las filas y columnas comienzan a partir de la coordenada 0,0. En caso del modo gráfico 0 las coordenadas son las que muestra la siguiente figura:

0,0 39,0

23,0 39,23

POSITION también es usado con la instrucción **INPUT** con el objeto de hacer más flexible la visualización en la entrada de datos desde teclado. Ejemplo:

```
100 GRAPHICS 0
110 POSITION 6,10
120 INPUT A
```

LOCATE

Esta instrucción se utiliza para conocer el valor (en código **ATASCII**) del carácter que se encuentra en una posición específica de la pantalla. Obtiene el valor de los caracteres al ser ocupada en los modos 0 al 2, y los números de los colores en los modos gráficos 3 al 11.

Su formato es el siguiente:

LOCATE X,Y,A

Donde:

X e **Y** son las coordenadas conocidas y **A** es cualquier variable numérica. Ejemplo:

```
100 GRAPHICS 2
110 LOCATE 4,5,C
120 PRINT C
```

Al ejecutar el programa con **RUN**, aparecerá una pantalla en modo texto 2 y el valor de 32 en la ventana de texto en gráfico 0 indicando que en la posición 4,5 se encuentra un caracter «espacio»

Es necesario destacar que **LOCATE** se usa principalmente en todos los modos gráficos que no sean el **GRAPHICS 0**. Su uso en otros modos gráficos puede servir para realizar algunos pequeños juegos en que sea necesario saber que caracter (o color) se encuentra en determinada posición de pantalla.

NOTA: En un párrafo anterior se menciona el llamado código ATASCII. Este es una variación del ASCII, que es: American Standard Code for Information Interchange, es decir: Código Normalizado para el Intercambio de Información. Se compone de 256 códigos, numerados del 0 al 255 y su objetivo es que cada caracter tenga un número asociado. En el siguiente programa de ejemplo se puede conocer el valor al cual corresponde cada caracter:

```
100 FOR I=0 TO 255
110 PRINT I,CHR$(I)
120 NEXT I
```

IMPRIMIENDO EN LOS MODOS DE TEXTO 1, 2, 12 y 13

Para imprimir (**PRINT**) en los modos 1-2 (¡los de las letras grandes!), y 12-13 (¡los de los caracteres extraños!) se utiliza la siguiente variación del comando **PRINT**:

PRINT #6

Donde **#6** representa el canal 6 (¡no de televisión...!), que está destinado al trabajo de pantalla. Más adelante en el curso veremos una explicación más detallada, pero por el momento, sigamos...

Ejemplo para imprimir en modo GRAFICO 2 (**GRAPHICS 2**):

```
100 GRAPHICS 2
110 POSITION 5,3
120 PRINT #6;"QUE LETRAS"
130 POSITION 5,5
140 PRINT #6;"TAN GRANDES"
150 POSITION 9,7
160 PRINT #6;"NO?"
```

No es necesario utilizar la instrucción **POSITION**, a menos que se desee escribir en algún lugar determinado de la pantalla. Intenta el mismo programa eliminando las líneas que tienen **POSITION** para comprobar la diferencia.

Y con esto completamos la serie de instrucciones destinadas a graficar en los XL/XE. En nuestro siguiente (y no tan caluroso, esperamos...) número veremos la instrucción **GOSUB**, «adorada» por los programadores que escriben programas estructurados, y además conoceremos algunas de las funciones incorporadas que trae el **ATARI BASIC**. ¡Adiós!

The First Xlent Word Processor

Viene de la página 5

todo o sólo una parte de él, al doble del alto o ancho, etc. En esta etapa es mejor la experimentación para llegar a resultados satisfactorios.

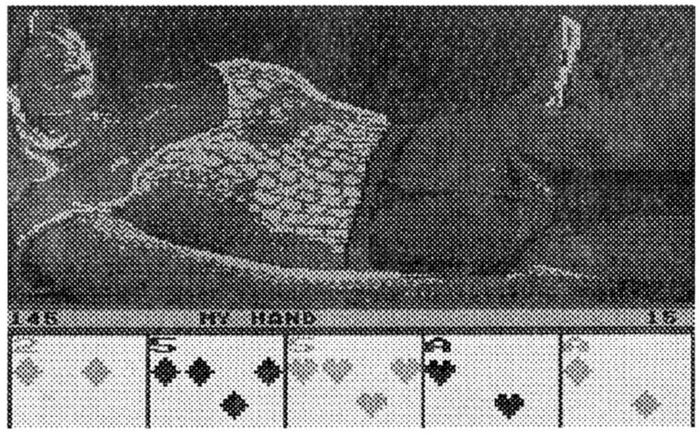
PRINTER DRIVER CONSTRUCTION

Este segundo utilitario es para definir los códigos de control de las impresoras. El programa trae asumidos los códigos de la impresora **EPSON FX/80** y compatibles (**PANASONIC** y otras). Si no se posee alguna de ellas, será necesario echar mano del manual de la impresora y comenzar a ingresar, uno por uno, los diferentes códigos que controlan el texto en: **negrita**, **itálica**, **expandido**, etc., así como la definición de los caracteres internacionales, entre los que se destacan, por supuesto, los **acentos** ¡que tanto nos hacen sufrir!

CONCLUSIONES

Y con el fin de ser consecuentes con todo lo expresado anteriormente, este artículo fue escrito en este mismo Procesador de Texto, que es el que siempre ocupamos, y recomendamos, en nuestra revista.

Personalmente, creo que **The First XLent Word Processor** es uno de los mejores programas de este tipo que existen en el mundo de los 8-bits. Es cierto que le faltan algunas funciones que tienen otros procesadores, como por ejemplo: no se puede mover el cursor de una sola vez hasta el comienzo o final de una línea; tampoco se puede ordenar alfabéticamente una serie de palabras; y algunas otras cosillas que se me escapan en este preciso instante. Pero, con todo, es el procesador de texto preferido por los entendidos en la materia. Por ello, ¡larga vida al **FIRST XLENT WORD PROCESSOR v2.1**!



STRIP POKER

Reunirse a jugar poker entre amigos es muy entretenido, pero, ¿no lo es más jugar con una estupenda amiga? y apostar todas sus prendas **(¡y quiero decir TODAS!)**. But, si le propones esta estimulante idea y recibes una bofetada como respuesta. ¿Qué te queda? Simplemente corre donde tu ATARI y carga este programa. En el encontrarás a **SUZI**, **KATHY** y otras niñas que no tendrán reparo en jugar contigo y desvestirse si es necesario.

La manera de jugar es con Joystick y es fácil si se sabe jugar poker. Hay una apuesta de entrada de $5 y luego se pueden aumentar las apuestas desde $5 hasta $25. **Cada vez que la niña pierda $100 se quitará una prenda** y podrán ir admirando su dotada anatomía. Claro está que también puede ganar, y en ese caso, si son honrados, deberán quitarse ustedes la ropa, con el consabido riesgo de resfriarse. (los más pillos pueden colocarse abrigo, bufanda, dos pares de calcetines, etc.)

Para los que le pegan muy poco al English aquí van algunos significados de palabras que aparecen en el juego:

Call-Pagar
Amount-Cantidad
Raise-Aumentar
Drop-Abandonar
Bet-Apostar
Ante-Entrada
Wager-Escoja

Existen varios diskettes de DATAS (más niñas), pero siempre deben cargar el disco maestro para poder acceder a ellos. En cassette existe una versión con una niña.



MERCENARY

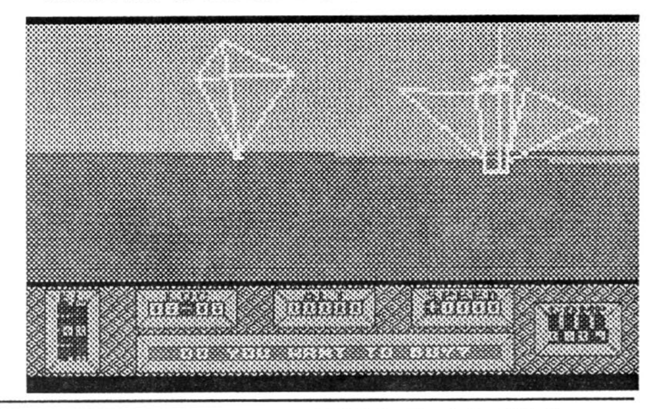
Este sorprendente juego es una combinación de simulador de vuelo, aventura y arcade. ¿Es esto posible?

Eres un soldado del siglo 21 (¡falta tan poco!) en busca de fortuna, y tu nave se ha estrellado en el planeta **TARG**. Este se haya un poco desierto debido a la guerra entre los normalmente pacíficos **PALYARS** y los invasores **MECHANOIDS**. Tu debes explorar el planeta, esperando encontrar el camino y la manera de escapar hacia la Tierra. Varias y diferentes formas existen para lograr este propósito ...

Tu única ayuda y asistente es un computador de la novena generación llamado **BENSON**. El es tu sistema de guía y te provee de una interpretación adecuada de tu entorno en una gráfica vectorial tridimensional adecuada. Deberás explorar las ciudades y complejos subterráneos de **TARG** y te irás involucrando cada vez más en el conflicto entre los **PALYERS** y sus robóticos enemigos. Si te encuentras cansado de caminar por las calles, podrás abordar los infaltables taxis de alta velocidad que polulan por la ciudad. Decenas de objetos pueden ser cogidos o dejados, algunos son útiles, otros no.

Es casi imposible poder decir en estas pocas líneas todo lo que encontrarás en **MERCENARY**. Eso te corresponde realmente a tí, el aventurero y explorador por excelencia.

MERCENARY es un clásico indisputado; no es un juego corriente, de monitos saltarines o disparos alocados y por ello está dedicado a los que gustan de una mayor complejidad y desarrollo en las temáticas.



Séptimo Capítulo



Por Héctor Ayet C.

¡Nuestro pequeño e interesante curso de ASSEMBLER continúa!

En el capítulo anterior vimos la forma de efectuar sencillas operaciones de multiplicación y división, **duplicando** (con la instrucción **ASL**) o **dividiendo** por dos (con la instrucción **LSR**).

Pregunta: ¿qué sucede cuando uno quiere multiplicar un número por otro que no sea par, (como en el caso del programa del capítulo 6), y desea multiplicarlo por 15, por ejemplo?

La respuesta a la interrogante anterior es fácil, **primero** se **multiplica** por 16 y se **resta** el número inicial. Es decir:

NUMERO * 15 = NUMERO * 16 - NUMERO.

Veamos el siguiente ejemplo que despejará cualquier duda que pudiera existir en este momento. **Ensamblenlo** y **ejecutenlo** de la manera usual:

```
1000 ;******************************
1010 ;*     CURSO DE ASSEMBLER     *
1020 ;*   Leccion 7 - Ejemplo 1    *
1030 ;*     REVISTA STAK 1993      *
1040 ;******************************
1050 ;
1060 ;
1070 ;MULTIPLICAREMOS el valor
1080 ;almacenado en $4200 por 16
1090 ;y le restaremos el valor
1100 ;inicial de $4200
1110 ;Es decir: 16*2*2*2*2-16 = 16x15
1120 ;
1130     *=  $4000
1140 INICIO
1150     LDA #16
1160     STA $4200
1170     LDA $4200
1180     ASL A         ; * 2 = 32
1190     ASL A         ; * 4 = 64
1200     ASL A         ; * 8 = 128
1210     ASL A         ; * 16 = 256
1220     SEC
1230     SBC $4200     ; 256-16=240
1240     STA $4500
1250 ;
1260     RTS           ; Cambiar RTS
1270 ; por BRK para EDITOR ASSEMBLER
1280     *=  $02E0
1290     .WORD INICIO
```

En este ejemplo multiplicamos 16*15, **multiplicando** (duplicando) por 2 cada vez (con ASL) y finalmente **restamos** el valor inicial, que en este caso es 16. Revisando con el comando **D** del **MAC65** (o del **DEBUG** en el caso del **EDITOR ASSEMBLER**) encontramos que el valor de la dirección $4500, donde almacenamos el resultado, es de $F0 (240 en decimal).

Pregunta: Cuando el número a multiplicar es mayor que 255 **(digamos,** 3860**) y lo queremos multiplicar por** 9**, ¿qué hay que hacer?**

Cuando un número es **mayor que** 255 debemos separarlo en dos componentes, llamados **byte superior** y **byte inferior** y luego multiplicar. Los separamos así:

VALOR&255 Representa el **Byte Inferior** o menor

VALOR/256 Representa el **Byte Superior** o mayor

Para este tipo de multiplicación nos ayudará la instrucción **ROL**

Primero multiplicaremos por 8 (2*2*2) y sumaremos el número inicial, como en este ejemplo:

```
1000 ;******************************
1010 ;*    CURSO DE ASSEMBLER      *
1020 ;*  Leccion 7 - Ejemplo 2     *
1030 ;*    REVISTA STAK 1993       *
1040 ;******************************
1050 ;
1060 ;
1070 ;MULTIPLICAREMOS el valor 3860
1080 ;por 8 (separandolo primero en
1090 ;dos BYTES y guardaremos estos
1100 ;BYTES en $4200 (byte inferior)
1110 ;y $4201 (byte superior))
1120 ;y luego sumaremos los valores
1130 ;iniciales de $4200 y $4201.
1140 ;Nos valdremos de la ayuda de
1150 ;dos bytes auxiliares AUX1 y
1160 ;AUX2, para no modificar los
1170 ;contenidos de $4200 y $4201, ya
1180 ;que los necesitamos para la
1190 ;suma final.
1200 ;El resultado final se guardara
1210 ;en $4600 y $4601 (byte inferior
1220 ;y superior, respectivamente).
1230 ;En resumen la multiplicacion
1240 ;sera de la siguiente forma:
1250 ;    3860*9 = 3860*2*2*2+3860
1260 ;
1270      *=  $4000
1280 INICIO
1290      LDA #3860&255 ;byte inferior
1300      STA $4200
1310      LDA #3860/256 ;byte superior
1320      STA $4201
1330 ;
1340      LDA $4200
1350      STA AUX1
1360      LDA $4201
1370      STA AUX2
1380 ;
1390      ASL AUX1     ; * 2
1400      ROL AUX2
1410      ASL AUX1     ; * 4
1420      ROL AUX2
1430      ASL AUX1     ; * 8
1440      ROL AUX2
1450 ;
1460 ; AUX1 y AUX2 contienen el
1470 ; producto de 3860*8
1480 ; Y a continuacion sumamos a lo
1490 ; anterior 3860
1500      CLC
1510      LDA AUX1
1520      ADC $4200
1530      STA $4600
1540      LDA AUX2
1550      ADC $4201
1560      STA $4601
1570 ;
1580      RTS          ; Cambiar RTS
1590 ; por BRK para EDITOR ASSEMBLER
1600 ;
1610 AUX1 .BYTE 0
1620 AUX2 .BYTE 0
1630      *=  $02E0
1640      .WORD INICIO
```

Después de **ensamblar** y **ejecutar** este listado de la manera conocida, si revisamos el contenido de las direcciones $4600 y $4601, nos encontramos con que $4600 almacena un $B4 y $4601 almacena un $87, con lo que el número formado es: $87B4 (34740), que es efectivamente el resultado que se obtiene al multiplicar 3860*9.

Para que los lectores que todavía **no** tienen claro como convertir los números en **hexadecimal** a **decimal**, separaremos los componentes hexadecimales para hacer la transformación respectiva:

$B4 : B = 11, 11*16 + 4 = 180

$87 : 8*16 + 7 = 135

Como $87 (135) es el **byte superior** entonces hay que multiplicarlo por 256, con lo que la transformación quedará así:

$87B4 : 135*256 + 180 = 34740

Pregunta: ¿Qué sucede con la división, es similar a los ejemplos anteriores?

¡Ojalá fuera así! **No**..., por el contrario. Esto se debe a que el resultado de las divisiones muchas veces **no** producen números enteros. Un ejemplo de esto es 15/4 que **no** resulta en un número entero sino que en una parte entera de 3 y un resto de 3.

Pregunta: ¿Y entonces que se puede hacer?

Hay dos posibilidades, la primera es: **NO** dividir nada y la segunda es crear una **tabla de divisiones** que contengan los números **ya calculados** y a la que se pueda acceder mediante algún tipo de direccionamiento indexado.

En todo caso no hay que asustarse, ni perder la calma, ni arrancarse los cabellos, porque rara vez tendremos que efectuar algún proceso de división en **ASSEMBLER**. De hecho, que yo recuerde, nunca he tenido que realizar una división complicada en **ASSEMBLER**. Y cuando la he tenido que hacer, he preferido echar mano a las rutinas de punto flotante que vienen incorporadas al sistema operativo del computador, **¡pero eso es otra historia!**

Y así completamos un nuevo capítulo de nuestro curso de **ASSEMBLER**. Nos juntamos en el próximo número, donde empezaremos a conocer pequeños e interesantes programas, que servirán para repasar todas las instrucciones que hemos visto hasta este momento. ¡Bye!

¡Ayuda al simpático ratón GUS en la búsqueda por el gran queso!

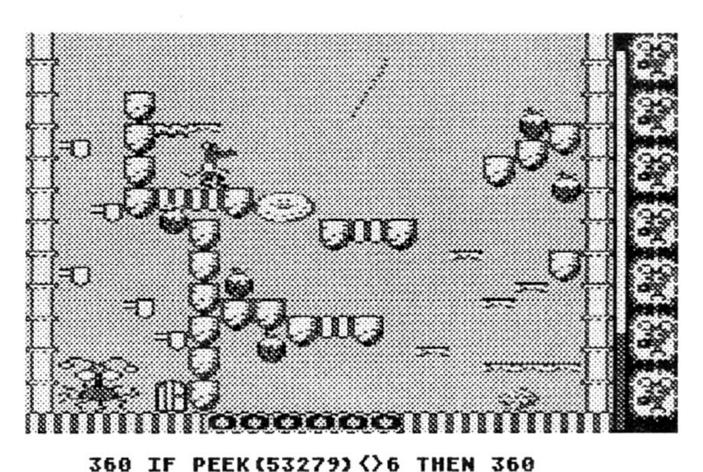
Recorrer todos los niveles de este entretenido y ratonil juego de plataformas es algo complicado y se necesita algo más que habilidad para completarlo. Para ayudarte en tu misión, te entregamos este CARGADOR DE VIDAS INFINITAS, que tuvo su origen en una carta que un par de lectores de LA SERENA, nos hicieron llegar a nuestro apartado de correos usual.

En esta oportunidad ni siquiera mencionaremos que debes tipear CUIDADOSAMENTE el siguiente listado y que debes prestar gran ATENCION a las líneas DATA. Así como tampoco te diremos que GRABES una copia a DISKETTE o CASSETTE (según sea tu caso) ANTES de ejecutar el programa (de hacer un RUN).

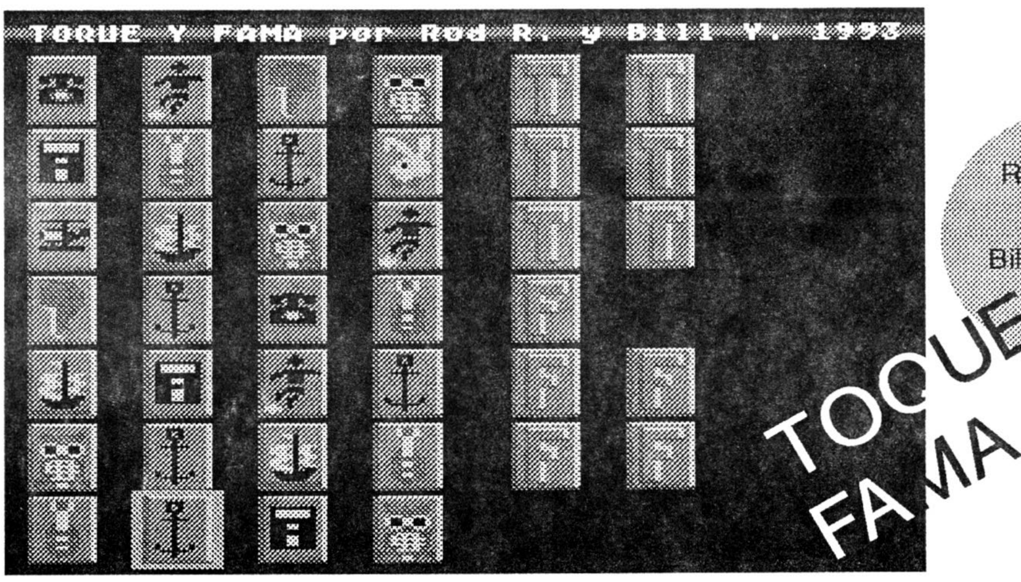
Y como no tenemos nada más que mencionar, ¡A disfrutar de ese apetitoso queso que te espera en el nivel ...!

Nota: El CARGADOR DE VIDAS INFINITAS para este ratonil juego aparece en el DISKETTE de este número con el nombre de CARMOUSE.BAS

Mouse Trap



```
100 REM ****************************
110 REM *   CARGADOR  MOUSE TRAP   *
120 REM *                          *
130 REM *  Revista STAK # 7  1993  *
140 REM ****************************
150 REM
160 DIM S$(1):? CHR$(125):LIN=600:POKE
 710,0:POKE 752,1
170 POSITION 6,1:? "REVISTA  S T A K
PRESENTA:"
180 POSITION 9,4:? "Cargador  MOUSE TR
AP"
190 POSITION 7,7:? "Version Diskette/C
assette"
200 D=1536:H=1676:GOSUB 420
210 D=288:H=363:GOSUB 420
220 F=0:TRAP 40000:POKE 752,0
230 POSITION 7,12:? "Vidas Ilimitadas?
 (S/N) ";:GOSUB 400
240 IF S$<>"S" AND S$<>"N" THEN 230
250 IF S$="S" THEN F=F+1
260 IF NOT F THEN GRAPHICS 0:END
270 POSITION 6,20:? " (D)iskette o (C)
assette?  ";:GOSUB 400
280 IF S$<>"D" AND S$<>"C" THEN 270
290 IF S$="D" THEN POKE 362,1
300 POSITION 5,20:POKE 752,1
310 ? "Prepare ";
320 IF S$="C" THEN ? "CASS";:GOTO 340
330 ? "DISK";
340 ? "ETTE con MOUSE TRAP"
350 POSITION 12,21:? "y presione START
";
360 IF PEEK(53279)<>6 THEN 360
370 REM **** EJECUTA CARGADOR ****
380 U=USR(1536)
390 REM **** LEE TECLADO ****
400 OPEN #2,4,0,"K:":GET #2,A:PUT #16,
A:S$=CHR$(A):CLOSE #2:RETURN
410 REM ***** REVISA LINEAS DATA ****
420 TRAP 490
430 FOR I=D TO H STEP 24:SUM=0:N=1
440 FOR J=I TO I+23:READ A
450 SUM=SUM+A*N:N=N+1:POKE J,A
460 NEXT J
470 READ B:L=PEEK(183)+PEEK(184)*256:I
F L<>LIN THEN GRAPHICS 0:POKE 710,64:?
 "Error en Numero de linea ";L:END
480 IF SUM=B THEN 500
490 GRAPHICS 0:POKE 710,64:? "Error de
 DATA en linea ";LIN:END
500 LIN=LIN+10
510 NEXT I
520 RETURN
530 REM **** DATOS DEL CARGADOR ****
600 DATA 169,48,133,12,169,6,133,13,16
9,1,133,9,169,255,141,248,3,141,1,211,
169,0,141,68,32832
610 DATA 2,162,0,169,0,157,0,7,232,208
,250,238,31,6,173,31,6,201,192,208,238
,76,116,228,41690
620 DATA 169,0,133,82,133,8,169,1,141,
240,2,162,98,160,6,32,66,198,169,0,133
,20,165,19,27932
630 DATA 197,19,240,252,32,32,1,162,25
5,154,173,106,1,208,8,169,12,141,252,2
,76,128,198,76,34737
640 DATA 152,197,125,29,160,195,193,21
0,199,193,196,207,210,160,160,205,207,
213,211,197,160,212,210,193,57837
650 DATA 208,160,160,160,210,197,214,2
01,211,212,193,160,211,212,193,203,160
,185,179,160,155,0,0,0,42808
660 DATA 169,6,162,1,160,52,76,92,228,
169,94,141,226,2,169,1,141,227,2,96,8,
32,41,1,25316
670 DATA 32,78,1,173,107,1,240,10,169,
95,141,34,2,169,228,141,35,2,40,76,95,
228,173,32,30351
680 DATA 25,201,198,208,8,169,165,141,
32,25,238,107,1,96,173,107,1,208,6,32,
78,1,32,32,22973
690 DATA 1,96,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,193
700 REM **** FIN DE DATOS ****
```



Por
Rod Rubber
&
Bill Yesterday

TOQUE FAMA

Como prometimos, el juego de este mes es una versión libre del conocido **TOQUE Y FAMA**. Tipeen el listado **cuidadosamente** y si está correcto al ejecutarlo se creará un archivo binario en diskette (cargar con un menú de juegos como el **STAK MENU** del número 2 de la revista) o un archivo **BOOT** en cassette (cargar encendiendo el computador manteniendo apretadas las teclas de consola **START** y **OPTION**).

THE RULES

La idea del juego es simple, pero no por ello es fácil de ganar. Se dispone de 10 piezas diferentes y el computador selecciona 4 de ellas (todas distintas) en un cierto orden. Su misión: adivinar cuales son esas cuatro piezas y en que orden las eligió, y para ello dispone de siete jugadas u oportunidades.

Se parte con **START** o el botón del joystick 1. Moviendo el joystick hacia la derecha o la izquierda se desplaza el cursor por el set de cuatro piezas para seleccionar la secuencia. Moviéndolo hacia arriba o hacia abajo va cambiando la pieza en la posición donde está ubicado el cursor. Es obligatorio seleccionar cuatro piezas diferentes. Una vez que esté satisfecho con la secuencia se aprieta el botón. Si la jugada es incorrecta (piezas repetidas), deberá volver a seleccionar otra. Si la jugada es correcta, a la derecha de la pantalla, en la misma línea de la jugada aparacerá cuantos toques y famas logró en esa jugada. Una **FAMA** significa que una pieza escogida está en la misma posición que la seleccionada por el computador. Un **TOQUE** significa que la pieza está seleccionada por el computador, pero en otra posición que la elegida por el jugador. Ah! La tecla **Esc** es para abortar.

Si no "captaron" la idea, drop a line.

Para ganar hay que lograr las 4 **FAMAS**. Para perder ...

Esperamos que como siempre le saquen humo a sus neuronas con estos juegos de ingenio de regalo. Todavía no tenemos idea sobre el juego o programa para el próximo número. Algo saldrá. See you freaks.

```
10 REM ******************************
20 REM *  T O Q U E   Y   F A M A  *
30 REM *                            *
40 REM *    Por: Rod Rubber         *
50 REM *           Bill Yesterday   *
60 REM *                            *
70 REM *    Revista STAK #7 1993    *
80 REM ******************************
100 TRAP 130:GRAPHICS 0:POKE 752,1:POSITION 9,1:? "T O Q U E   Y   F A M A":POSITION 10,3:? "por: Rod Rubber"
110 POSITION 15,4:? "Bill Yesterday"
120 FOR X=0 TO 102:READ N:POKE 1664+X,N:NEXT X
130 POSITION 2,7:? "(C)assette o (D)iskette ? ":POKE 764,255
140 TECLA=PEEK(764):IF TECLA<>18 AND TECLA<>58 THEN 140
150 POKE 764,255:TRAP 40000:IF TECLA=58 THEN D=1
160 DIM DATA$(97),BF$(48),HX$(16),B$(3792):BF$(48)=CHR$(0):HX$="0123456789ABCDEF":P=1
170 LINEA=495:RESTORE 500:TRAP 240:? :? :? "REVISANDO DATOS":?
180 LINEA=LINEA+5:READ DATA$:IF LEN(DATA$)<>96 THEN 340
190 ? CHR$(28);"LINEA:";LINEA:LINDAT=PEEK(183)+PEEK(184)*256
200 IF LINDAT<>LINEA THEN ? :? "Falta LINEA ";LINEA;" !!":GOTO 350
210 TOTAL=USR(1664,ADR(DATA$),ADR(BF$),ADR(HX$),TOTAL)
220 B$(P)=BF$:P=P+48:READ SUMA:IF TOTAL=SUMA THEN 180
230 GOTO 340
240 IF PEEK(195)<>6 THEN 340
250 IF LINDAT<>890 THEN 200
260 POSITION 2,14:IF NOT D THEN 310
270 ? "    Inserte Diskette Formateado ":? "          y presione RETURN":POKE 764,255
280 IF PEEK(764)<>12 THEN 280
```

```
290 OPEN #1,8,0,"D:TOQUEFAM.EXE":RESTO
RE 450:FOR X=1 TO 12:READ N:PUT #1,N:I
F X=6 THEN GOSUB 330
300 NEXT X:CLOSE #1:POKE 764,255:POKE
752,0:END
310 ? " Prepare Cassette y Presione RE
TURN":OPEN #1,8,128,"C:":RESTORE 420:F
OR X=1 TO 33:READ N:PUT #1,N:NEXT X
320 GOSUB 330:FOR X=1 TO 15:PUT #1,0:N
EXT X:CLOSE #1:POKE 752,0:END
330 ? :? "Escribiendo Archivo....":PRI
NT #1;B$;:RETURN
340 ? :? "Error en LINEA ";LINEA;" !"
350 POKE 710,66:POKE 752,0:END
360 REM *** DATOS DEL REVISADOR ***
370 DATA 104,162,0,134,205,104,149,207
,104,149,206,232,232,224,8,208,244,162
,0,169,0,133,214,138,168,177
380 DATA 206,133,203,200,177,206,133,2
04,232,232,160,15,165,203,209,210,208,
10,152,24,42,42,42,42,5,214
390 DATA 133,214,165,204,209,210,208,5
,152,5,214,133,214,136,16,226,164,205,
165,214,145,208,230,205,164,205
400 DATA 24,165,212,101,214,133,212,16
5,213,105,0,41,31,133,213,136,208,238,
165,205,201,48,208,173,96
410 REM *DATOS DEL BOOT DE CASSETTE*
420 DATA 0,30,223,63,231,63,24,96,169,
60,141,2,211,169,115,133,2,169,66,133,
3,169,2,133,9,169,0,141,68,2
430 DATA 76,115,66
440 REM *DATOS DEL FILE DE DISKETTE*
450 DATA 255,255,0,64,207,78,224,2,225
,2,115,66
460 REM
470 REM ***** DATOS DEL JUEGO *****
500 DATA 0000000000000000000000000000
000000102030000000000000000C0000090929
496969492900005070A0000000000,2169
505 DATA 000001C1814101C18160636768707
37700A2098A9D0840CA10F9A9008D054060A9E
B8D1840A9478D1940CE02403011AD,1663
510 DATA 18401869488D18409003EE19404C5
A4060AD1FD0C906D00AAD1FD0C906F0F94C8C4
0AD8402D0EAAD8402F0FB60A9008D,5372
515 DATA 1540A2038AA888BD1040D91040F00
98885CF10F3CAD0ED60EE154060A009AD0AD22
90FC90AB0F7AAB908408D0140BD08,6913
520 DATA 40990840AD01409D08408810E160A
9008D06408D0740A203BD0840DD1040D006EE0
7404CF640A003D91040D006EE0640,5428
525 DATA 4CF6408810F2CA10DF607070F042C
041304E00600E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0
E0E0E0E0E0E0E0E0E104EC0630E,6976
530 DATA 0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0
E0E0E0E0E0E0E104E80670E0E0E0E0E0E0E0E0
E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E,5610
535 DATA 0E104E406B0E0E0E0E0E0E0E0E0E0
E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E104E00700E0
E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E,3039
540 DATA 0E0E0E0E0E0E104EC0730E0E0E0
E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0
E104E80770E0E0E0E0E0E0E0E0E,800
545 DATA 0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E0E41F
A4000342F31352500390026212D2100706F720
0326F6400320E00790022696C6C00,4703
550 DATA 390E00111919130000026656C69636
9746163696F6E65730E0E0E0000602C6F00686
17300636F6E7365677569646F0100,2836
555 DATA 002861730066616C6C61646F0E0E0
E000060296E74546E74616C6F006E756576616
D656E74650100AD164085CCAD1740,913
560 DATA 85CDAD184085CEAD194085CFA218A
000B1CE91CCC8C003D0F7A5CE18690385CE900
2E6CF18A5CC692885CC9002E6CDCA,1386
565 DATA D0DC6020B94520BA44A9FA8D3002A
9408D3102A9018D1640A9608D1740A92F8D000
2A9458D0102A9C08D0ED4A9CC8DF4,925
570 DATA 0220FD44A9FF8DFC02200C4520BA4
420DC44200E47207140204140 20AC402018452
06A47AD8402F0FB20EC4220CE4020,3591
575 DATA 5945AD0740C904D0034CEE43AD054
0C906D0034CFE43EE05404CC142201F44205A4
7A9008D1440A2038A9D1040CA10F9,1551
580 DATA ADFC02C91CD0034C1444A9FF8DFC0
2AD8402D0034CD543AD7802C907D021AD1440C
903F0DBEE1440207547AD16401869,1251
585 DATA 058D16409003EE174020E5434C004
3C90BD01FAD1440F0B8CE1440208B47AD16403
8E9058D1640B003CE174020E5434C,6937
590 DATA 0043C90ED035AD1440AABD10408D0
240C909F024FE1040205040A9178D0340AD184
01869038D18409003EE194020DE43,1644
595 DATA 203842CE034010E74C0043C90DD03
3AD1440AABD10408D0240F0EDDE1040205040A
9178D0340AD184038E9038D1840B0,7069
600 DATA 03CE194020DE43203842CE034010E
74C00434C0043208D40AD1540D0F560A514C51
4F0FC60A9E68514A514D0FC602061,6269
605 DATA 4720E744207140202445 4CA442602
0614720E54320674420F244207140202445 4CA
4426068682061472024454CA442AE,7424
610 DATA 0540BD39408D1740BD32408D1640A
9008D4040AD40408D0240205040203842AD164
01869058D16409003EE1740EE4040,4710
615 DATA AD4040C904D0DFAE0540BD32408D1
640BD39408D174060A9008D0540AE0540BD324
01869158D1640BD394069008D1740,852
620 DATA A9008D4040AE4040BD08408D02402
0504020384220DE43AD16401869058D1640900
3EE1740EE4040AD4040C904D0D6EE,7486
625 DATA 0540AD0540C907D0B360A9608DCB4
4A9708DCE44A900A8A20E990060990070C8D0F
7EECB44EECE44CA10EE60A9C08DFE,7570
630 DATA 40A9418DFF4060A9E88DFE40A9418
DFF4060A9108DFE40A9428DFF4060A204BD1A4
09DC4029D16D0CA10F460AD0AD229,4109
635 DATA F08D27408DC80260A204BD28409D2
D40CA10F760A204A9009D2D40CA10F860488A4
8A207BD1F408D0AD48D18D0CA10F4,5560
640 DATA A204BD2D400D27408D0AD49D16D0C
A10F1A900854D68AA6840AE0540BD324018691
58D1640BD394069008D1740A90B8D,4685
645 DATA 00408D0240A9028D0440AD07408D0
340CE0340301DAD00408D02402050402038 42A
D16401869058D16409003EE17404C,7431
650 DATA 8045CE0440F00CCE0040AD06408D0
3404C8045AD8402F0FB6020D24520DD4520434
6209446207140A062A2E4A907205C,3048
655 DATA E460A204A9009DC402CA10F860A20
0A000A9008D0140BD00CC990050990150BD00C
D990051990151BD00CE99005299 01,6968
660 DATA 52BD00CF990053990153BD04CC990
054990154BD04CD990055990155BD04CE99005
6990156BD04CF990057990157C8C8,5459
665 DATA E8EE0140AD0140C904D0AB8A18690
4AAD09F60A9018D3002A9478D3102A9678D000
```

```
2A9468D0102A9C08D0ED4A9508DF4,2400
670 DATA 02A90C8DC50260488A48A206BDF14
68D0AD48D18D0A9508D09D4CA10EFA208BDF84
68D0AD48D18D0A9548D09D4CA10EF,7552
675 DATA 68AA684020D346A907A246A0A1205
CE46020A7464C62E4CEF0461020EE0647EE094
7D006EE0747EE0A47CEEE46D008CE,358
680 DATA EF46100320D346A9038DF046ADF04
68D04D460A94B8D06478D0947A94B8D07478D0
A47A92E8DEE46A9038DEF46600000,2022
685 DATA 04060402000000000000000002040
60808707070F0524B4B524B4B410147A9008D0
0D0AD01D0A200A9009D00829D8082,7614
690 DATA E8D0F5A200BDCF479D0882BDDD479
D8882E8E00ED0EFA9808D07D4A9018D08D08D0
9D0A92E8D2F02A9038D1DD0A90818,306
695 DATA 6D27408DC0028DC1026020A14720C
04760A9008D00D08D01D060A92A8DCD47A9348
DCE4760ADCD471869148DCD47ADCE,962
700 DATA 471869148DCE4720C04760ADCD473
8E9148DCD47ADCE4738E9148DCE4720C047602
06147A277BD00829D0D82A9009D00,2866
705 DATA 82BD80829D8D82A9009D8082CA10E
760ADCD478D00D0ADCE478D01D06000001F181
818181818181818181818181F1F0303,393
710 DATA 03030303030303030303031F7FFFFF6
AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB6A00AB600
00B60820B60820B6A82AB68002B60,3274
715 DATA 140B607D0B607D0B60140B60000B6
5555B6AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB555
5557FFFFF6AAAAB6AA2AB6A80AB6A,6200
720 DATA 80AB6AA2AB6AAAAB6A000B6800036
080AB6280AB6A80AB6AAAAB6A80AB6A00AB682
8AB68A2AB6882AB6A8AAB6E8AAB7F,7498
725 DATA 8AAB7FAAAB6EAAAB555557FFFFF6
56AAB6A55AB69556B65556B65555B65555B655
55B65555B65555B69555B6BD56B6A,3766
730 DATA D56B6AD5AB6AD5AB6AD6AB6AD6AB6
AD6AB6AD6AB6ADAAB6ADAAB6ABAAB6AAAAB555
5557FFFFF6AAAAB6AAAAB66AA9B65,2714
735 DATA 555B65555B69556B6BD7EB6C3C3B6
C3C3B6C3C3B6BD7EB69556B65FF5B67775B67F
FDB67775B67FFDB65775B69FF6B55,2391
740 DATA 5557567D975ABEA755555557FFFFF6
AAAAB6AAAAB6AAAAB60000B63FFCB63FFCB63F
FCB60000B60000B603C0B603C0B60,3195
745 DATA 000B60000B603C0B603C0B603C0B6
03C0B60000B6AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB555
5557FFFFF6AAAAB6AD7AB6AD7AB6A,4162
750 DATA D7AB6ABEAB6ABEAB6ABEAB6ABEAB6
ABEAB6A7DAB6A7DAB69556B69556B697D6B6A7
DAB69556B69556B697D6B69556B6A,1787
755 DATA 55AB6A96AB6AAAAB555557FFFFF6
AAAAB6A02AB6A22AB6A22AB6A02AB6A8AAB6A8
AAB6800AB6A8AAB6A8AAB6A8AAB6A,2056
760 DATA 8AAB6A8AAB6A8AAB6A8AAB6A8AAB6
28A2B628A2B6800AB6A8AAB6A8AAB6AAAAB555
5557FFFFF6AAAAB6AAABB6FAAFB6F,5127
765 DATA EAFB6FFAFB6EFAFB6EFEFB6ABEEB6
AAFEB6ABFEB6AFFFB6ACFFB6BCFFB6BFFFB6BF
FFB6AFFEB69FDAB6975AB6955AB69,6049
770 DATA 65AB69A9AB6AAAAB555557FFFFF6
AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB60000B6AA
2AB6AA2AB68028363F08363F00363,1006
775 DATA F02B6800AB6A22AB60000B60000B6
AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB6AAAAB555
5557FFFFF6AAAAB6AAAAB6AAAAB6A,1922
780 DATA F2AB6AB2AB6AA2AB6AA2AB6BF2FB6
FE3EB6FE3EB6BF2FB6BF2FB6FE3EB6FA3EB6FE
2FB6BF20B60A00B68002B68002B6A,7142
785 DATA 00AB5555575555575555557FFFFF6
AAAAB67FFFB66AABB66AABB66AABB66AABB656
95B6A6BAB6A6BAB6A6BAB6A6BAB6A,4544
790 DATA 6BAB6A6BAB6A6BAB6A6BAB6A6BAB6
A6BAB6A6BAB6A6BAB6A6BAB6A55AB6AAAAB555
5557FFFFF6AAAAB67FFFB66AABB66,4890
795 DATA AABB66AABB66955B66BAAB66BAAB6
6BFAB66ABAB66ABAB66ABAB6695AB66BAAB66B
AAB66BAAB66BAAB66BAAB66BAAB66,437
800 DATA BAAB655AAB6AAAAB5555550000000
000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000,35
805 DATA 00000000000000000000002573746
10076657273694E6E0064650007342F3135250
0390026212D2107006675650007265,7428
810 DATA 616C697A61646100706F721A00322
F240032352222253200790022292C2C0039253
33425322421390C007061726100065,2121
815 DATA 6C00735470746960D6F006E4D6D657
26F006465006C6100322536293334210033342
12B0E0E0E000000000000356E006772,7878
820 DATA 616E0073616C75646F00706172610
06E75657374726F7300636F6C61626F7261646
F7265730079006 36F6C756D6E6973,6917
825 DATA 7461730C0079006100746F646F730
06C6F7300717565006E6F730061706F79616E0
0636F6E00696465617300790073 75,7512
830 DATA 676572656E63696173006 36F6E737
47275637469766173 0E0E0E000000000356E0
073616C75646F006573706563 6961,1786
835 DATA 6C0070617261002A2F32272500222
13323354 2212E00280E0C00706F72007375006
36F6C656363694E6E006465006C69,2079
840 DATA 62726F7300636F6E006A7565676F7
300646500696E67656E696F0E0E0E00000000
025737465006A7565676F006E6F00,8176
845 DATA 7469656E65006D4D73696361 0C006
E690065666563746F7300736F6E6F726F730C0
0706F72717565002E253700212725,3885
850 DATA 006E6F006861007175657269646F0
070617361726E6F7300737573007275746 96E6
1730064650073 6F6E69646F0E0E0E,3542
855 DATA 000000000039006164656D4073007
06F72717565006E6F73006675 5400696D706F7
369626C65000860616C006D656E6F,5041
860 DATA 7300706F7200656C006D6F6D656E7
46F01090007746F6D6172007072657374 61646
107006C61006D4D73696361006465,1594
865 DATA 6C002D33003021232D212E0E0E0E0
000000003900736900686179006 16C676F006
56E00717565006E6F00736F6D6F73,4807
870 DATA 0065787065727 46F7300086073690
0656E00616C676F006C6F00736F6D6F730E0E0
E0109006573006 56E00656C006D61,3668
875 DATA 6E656A6F006465007 36F6E69646F7
300656E00656C00766965 6A6F007900636C407
369636F002134213229 0E0E0E0000,887
880 DATA 0000002973 6E077400697400 61007
06974791F0E0E0E00000000000000000000307
26573696F6E6500B3B4A1B2B40070,7487
885 DATA 617261006A7567617200000000000
000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000,3666
890 DATA 00000000000000000000000000000
000000000000000000000000000000000000
00000000000000000000000000000,3666
895 REM
900 REM ** F I N   D E   D A T O S **
```

Nos ha llegado este excelente "Mini Menú" hecho por Luis Rebolledo S. (The Best) para disco. Este permite acceder a varias opciones del DOS desde Basic, como Formatear Diskette, Ver Directorio, Proteger y Desproteger Archivos, Borrar Archivos, etc.. También es posible desde el menú ir a BASIC, ejecutar otro programa o ir directamente al DOS. El programa se instala a si mismo en el diskette con otra opción, con el nombre de "MENU.THB" (la extensión THB, según nos explicó su autor, significa THE BEST, no THE BEAST). Si piensan que el programa les será útil, tipéenlo; cualquier sugerencia para mejorarlo o modificarlo será bienvenida.

... mucho en este menu pero cuando lo termine quedé muy satisfecho...

Respecto a el M.M. tiene 10 opciones (la mayoría aparecen en el D.O.S.) el directorio es el primero y es el directorio del disco (QUE??). Luego el No. 2 es para cargar un programa(pero OJO!! solo programas en Basic). El 3 borra un archivo (desprotegido por su puesto). Sueguidito viene el 4 que protege un archivo (para no borrarlo).el cinco es lo contrario del No.4(desprotege). El seis hace que el programa desaparezca (plufff!!) y cargue el D.O.S. El 7 formatea un disco virgen(tambien formatea uno que no este virgen pero OJO! que borra TODO!!!! aunque tengas un archivo protegido). El No. 8 es lo mismo que la letra "B" en el D.O.S. es decir va a basic. La opcion 9 graba y protege el M.M. en un disco. Y finalmente el No. 10 hace un reboot es decir que al presionar reset es lo mismo que apagar y encender el CPU.

CHAOOOOOOOO!!!

```
10 REM *************************
20 REM *** M I N I   M E N U ***
30 REM *** POR: THE BEST 1992 ***
40 REM *************************
50 REM
60 DIM A$(11),FILE$(40),B$(2),NAME2$(2
0),D$(4)
70 GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE 710,0
80 POSITION 7,3:? "M  I  N  I  M  E  N
  U"
90 POSITION 7,4:? "-------------------
---"
100 POSITION 2,6:? "<1>DIRECTORIO"
110 POSITION 2,7:? "<2>CARGAR PROGRAMA
"
120 POSITION 2,8:? "<3>BORRAR"
130 POSITION 2,9:? "<4>PROTEGER"
140 POSITION 2,10:? "<5>DESPROTEGER"
150 POSITION 2,11:? "<6>D.O.S."
160 POSITION 2,12:? "<7>FORMATEAR"
170 POSITION 2,13:? "<8>IR A BASIC"
180 POSITION 2,14:? "<9>GRABAR MINI ME
NU"
185 POSITION 2,15:? "<10>REBOOT"
190 POSITION 2,17:? "CUAL OPCION?:"
200 TRAP 690
210 INPUT K
220 IF K<1 OR K>10 THEN 360
230 ON K GOSUB 260,380,390,500,560,550
,620,695,720,780
240 RUN
250 REM *** DIRECTORIO ***
260 TRAP 310
270 OPEN #1,6,0,"D:*.*"
280 FOR I=1 TO 64
290 INPUT #1,FILE$
300 ? FILE$:NEXT I
310 CLOSE #1
320 ? "PRESIONE (C) PARA CONTINUAR"
330 INPUT B$
340 IF B$="C" THEN RUN
350 IF B$<>"C" THEN ? "◤":GOTO 320
360 POSITION 15,15:? "◤";"DE 1 A 10!!"
:FOR L=1 TO 500:NEXT L:POSITION 15,15:
? "            ":RUN
370 REM *** CARGAR PROGRAMA ***
380 ? "QUE PROGRAMA QUIERES(D:*.*)":IN
PUT A$:TRAP 480:RUN A$
390 REM *** BORRAR ***
400 ? "DIGITA ARCHIVO A BORRAR(D:*.*)"
410 INPUT FILE$
420 ? "ESTAS SEGURO(S/N):";
430 INPUT NAME2$
440 IF NAME2$<>"S" THEN 470
450 TRAP 480
460 XIO 33,#1,0,0,FILE$
470 RETURN
480 ? "◤";"ARCHIVO INEXISTENTE!!":FOR
Z=1 TO 500:NEXT Z:RUN
490 REM *** PROTEGER ***
500 ? "DIGITA ARCHIVO A PROTEGER(D:*.*
)"
510 INPUT FILE$
520 TRAP 480
530 XIO 35,#1,0,0,FILE$
540 RETURN
545 REM *** D.O.S. ***
550 TRAP 615
555 DOS
560 REM *** DESPROTEGER ***
570 ? "DIGITA ARCHIVO A DESPROTEGER(D:
*.*)"
580 INPUT FILE$
590 TRAP 480
600 XIO 36,#1,0,0,FILE$
610 RETURN
615 ? "◤";"AQUI NO HAY NINGUN DOS!!":R
UN
620 REM *** FORMATEAR ***
630 ? "INSERTA DISKETTE A FORMATEAR Y
        PRESIONA START          "
640 IF PEEK(53279)<>6 THEN 640
650 TRAP 680
660 XIO 254,#1,0,0,"D1:"
670 RETURN
680 ? "◤";"REVISA TU DISCO POR FAVOR!!
":FOR Z=1 TO 500:NEXT Z:RUN
690 ? "◤";"QUE ESTAS HACIENDO??":FOR Z
=1 TO 500:NEXT Z:RUN
695 REM *** IR A BASIC ***
698 GRAPHICS 0:POKE 752,0:NEW
700 REM *** GRABAR MINI MENU ***
710 ? "◤";"NO PUEDO ESCRIBIR EN TU DIS
CO!!":FOR T=1 TO 500:NEXT T:RUN
720 TRAP 710
730 ? "INSERTA DISCO Y PRESIONA START"
740 IF PEEK(53279)<>6 THEN 740
750 SAVE "D:MENU.THB"
760 XIO 35,#1,0,0,"D:MENU.THB":RUN
770 REM *** REBOOT ***
780 POKE 580,1:? "PRESIONA RESET"
790 GOTO 790
800 REM ****  FIN  DE  PROGRAMA  ****
805 REM
810 REM (BASTANTE LAAARGO POR CIERTO)
```



Como dijimos en el capítulo anterior, en esta oportunidad nos corresponde revisar la parte que controla los sonidos y los marcadores de puntaje, fase y cantidad de paletas disponibles.

EL SONIDO

Los diferentes sonidos que tiene **STAKOUT** se producen cuando la pelota golpéa la paleta, la muralla o los ladrillos. Estos sonidos están definidos por una **TABLA DE SONIDOS** a partir de la línea 20780 y que el lector puede modificar a su gusto para lograr otros efectos sonoros. ¡Inténtelo!

Referente a la rutina encargada de producir los sonidos, ésta se encuentra en una interrupción **VBD (Vertical Blank Deferred)**, llamada también Interrupción de Blanqueo Diferido, la que se ejecuta cada 1/60 de segundo. Si la pelota rebota en la paleta, la muralla o ladrillo, se enciende un llamado **«flag»** (bandera) de sonido indicando que se trata de tal sonido. La rutina **RUTINA.VBD** revisa los **«flags»** y ejecuta el sonido correspondiente.

Por supuesto que para ocupar esta rutina primero es necesario inicializarla, esto se realiza en las líneas 3220 y 3340.

EL PUNTAJE

El puntaje se va incrementando en 10 cada vez que la pelota destruye un ladrillo. En realidad, lo que se incrementa son las decenas, dando la sensación de aumentar en 10 por cada ladrillo destruído. La subrutina **PUNTAJE** es la encargada de efectuar este sencillo proceso, calculando primero la dirección en pantalla en la que se encuentran los números. Posteriormente se va incrementando el caracter que representa el número en pantalla. En nuestro caso del **STAKOUT**, estos números están representados por los caracteres 63 hasta 72 (0 a 9). Al ir incrementando tras cada ladrillo destruido y llegar a 72, es necesario devolver el valor de ese caracter a 63 (0 en pantalla) y aumentar en uno el siguiente valor del caracter situado más a la izquierda. Nada complicado, ¿cierto?

LAS FASES

En esta versión de **STAKOUT** no existen más fases, sino que se va repitiendo la única que hay. Esto se debe principalmente para incentivar al lector a modificar y agregar más fases. Para los que posean conocimientos suficientes de **ASSEMBLER** esto no representará ningún inconveniente. Simplemente es necesario agregar las nuevas matrices de ladrillos, recordando que éstas están formadas de 10 filas por 8 columnas (hay que recordar que un 1 representa al ladrillo), y a continuación copiarlas a la matriz llamada **MATRIZ** que es la que finalmente se encarga de controlar los ladrillos al estar jugando. Una forma de copiarlos sería mediante la ayuda del direccionamiento indirecto indexado.

Al destruir todos los ladrillos se pasa a la siguiente fase y el marcador de **FASE** se incrementa en uno. Básicamente es lo mismo que el marcador de puntaje visto anteriormente, por lo que no es necesario agregar nada más.

PIERDE PALETA

Cuando la paleta no puede atajar la pelota, la cantidad de aquellas se decrementa en uno, desapareciendo su representación en pantalla (abajo del puntaje).

A fin de que no sea complicado hacerlas desaparecer desde la pantalla se ha hecho una tabla con las direcciones de inicio de las paletas (líneas 4182-4189). Luego indexando por X se calcula fácilmente la dirección exacta en pantalla y se eliminan reemplazando los caracteres que la forman por caracteres en blanco. Cabe señalar, por si el lector no lo ha notado, que estas paletas están formadas por 3 caracteres.

Como la cantidad máxima de paletas es de 8, el perderlas todas significa que el juego ha llegado a su fin y se deberá presionar el botón para recomenzar uno nuevo.

MEZCLANDO LOS LISTADOS

Y este el momento de tipear el listado y grabarlo en diskette o cassette del mismo modo que siempre:

Usuarios de Diskette:

LIST "D:STAKOUT5.SRC

Usuarios de Cassette:

LIST "C:

En seguida mezclar los listados anteriores de la forma en que se explicó en el número 5, grabar el listado que resulta de juntarlos, ensamblar a cassette o diskette, según corresponda, y finalmente ejecutarlo.

Los usuarios de diskette no debieran tener problemas si están utilizando el **MAC65** con **SPARTA DOS 3.2**, ya que a estas alturas el listado es bastante extenso y si están usando un **DOS** como el **DOS XL** o similar, es posible que ya no tengan más espacio disponible en memoria. Les sugerimos que se cambien al **SPARTA 3.2**.

Referente a los usuarios de cassette, estos no debieran tener mayores problemas de espacio (¡pero si de esperas en la carga!). Para ejecutar el programa les indicamos que sigan las explicaciones del número anterior en la página 24.

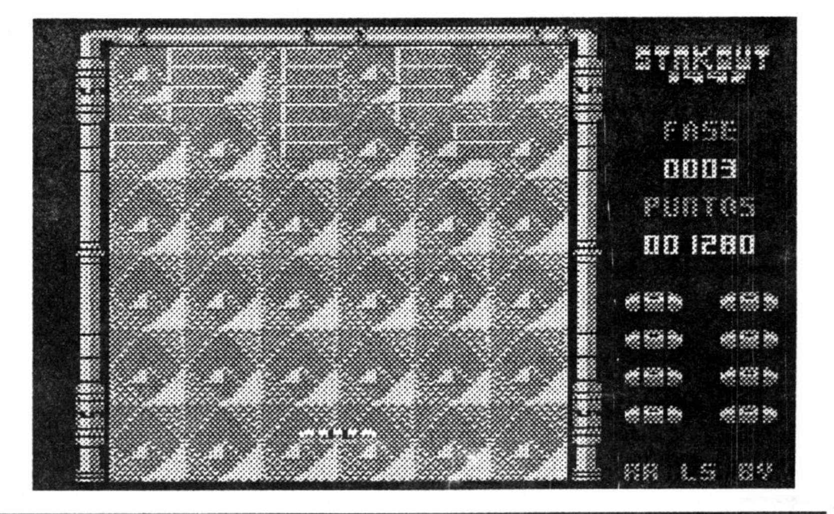
LAS PALABRAS FINALES, FINALES...

Bien, y con este capítulo concluye (¡Por fin, como dirían algunos...!) nuestro juego **STAKOUT**. Esperamos que hayan seguido con atención los listados a fin de entender la forma en que estaba programado este juego.

Esta serie de artículos pretendió **incentivar** a los lectores para que ellos mismos programaran sus propios juegos, sin importar si fueran en **BASIC** o **ASSEMBLER**. Quisieramos pensar que hemos cumplido nuestro objetivo. ¡Hasta una próxima oportunidad!

LISTADO STAK OUT ULTIMA PARTE

```
0160 ;
0180 ;
1015 ATRACT = 77
1019 PT.BORRA = $CB
1080 FLAG.SON.PALETA .BYTE 0
1100 FLAG.SON.LADRILLO .BYTE 0
1120 FLAG.SON.MURALLA .BYTE 0
1160 INDICE.SON.PALETA .BYTE 0
1180 INDICE.SON.LADRILLO .BYTE 0
1200 INDICE.SON.MURALLA .BYTE 0
1870 PALETAS .BYTE 0
2640      .OPT NO LIST
2705      JSR INICIALIZA.SONIDO
2707      LDA #0     ; Valores
2708      STA PALETAS ; Iniciales!
2709      STA TOTAL.LADRILLOS
2780      JSR INICIALIZA.VBD
2840 ;
3220 INICIALIZA.VBD
3240      LDA #7
3260      LDX # >RUTINA.VBD
3280      LDY # <RUTINA.VBD
3300      JMP 58460
3340 INICIALIZA.SONIDO
3342      LDA #255
3344      STA INDICE.SON.LADRILLO
3346      STA INDICE.SON.MURALLA
3348      STA INDICE.SON.PALETA
3360      LDA #3
3380      STA $D20F
3400      LDA #0
3420      STA $D208
3440      RTS
3840 SONIDO.LADRILLO
3860      LDA #1
3880      STA FLAG.SON.LADRILLO
3900      RTS
3920 SONIDO.MURALLA
3940      LDA #1
3960      STA FLAG.SON.MURALLA
3980      RTS
4000 SONIDO.PALETA
4020      LDA #1
4040      STA FLAG.SON.PALETA
4060      RTS
4135 ;
4140 FASE
4141      LDX #3
4142 FASE01
4143      LDA FONDO+7*40+33,X
4144      CMP #72      ; 9 En Pantalla
4145      BCS FASE02
4146      INC FONDO+7*40+33,X
4147      BNE FASE03
4148 FASE02
4149      LDA #63      ; 0 En Pantalla
4150      STA FONDO+7*40+33,X
4151      DEX
4152      BPL FASE01
4153 FASE03
4154      RTS
4155 ;
4160 PUNTAJE
4161      LDX #4
4162 PTOS1
4163      LDA FONDO+11*40+32,X
4164      CMP #72      ; Es un 9!
4165      BCS PTOS2
4166      INC FONDO+11*40+32,X
4167      BNE PTOS3
4168 PTOS2
4169      LDA #63      ; Es un 0!
4170      STA FONDO+11*40+32,X
4171      DEX
4172      BPL PTOS1
4174 PTOS3
4180      RTS
4181 ;
4182 PALETA0 .WORD FONDO+14*40+31
4183 PALETA1 .WORD FONDO+14*40+36
4184 PALETA2 .WORD FONDO+16*40+31
4185 PALETA3 .WORD FONDO+16*40+36
4186 PALETA4 .WORD FONDO+18*40+31
4187 PALETA5 .WORD FONDO+18*40+36
4188 PALETA6 .WORD FONDO+20*40+31
4189 PALETA7 .WORD FONDO+20*40+36
4190 ;
4200 PIERDE.PALETA
4201      LDA PALETAS
4204      ASL A        ;
 Calcula Paleta
4205      TAX          ; en Pantalla
4206      LDA PALETA0,X
4207      STA PT.BORRA
4208      LDA PALETA0+1,X
4209      STA PT.BORRA+1
4210      LDY #0
4211 BORRA.PALETA
4212      LDA #0
4213      STA (PT.BORRA),Y
4214      INY
4215      CPY #3
4216      BNE BORRA.PALETA
4217 ;
4218      INC PALETAS ; Paletas van
4220      LDA PALETAS ; de 0 a 7
4221      CMP #8       ; Solamente
4222      BEQ PIERDE.JUEGO
4224      RTS
4225 ;
4227 PIERDE.JUEGO
4228      LDX 623      ;Salva GPRIOR
4231      LDA #4       ;Desaparecen
4232      STA 623      ;
Paleta y Pelota
4233 BOTON.ESPERA
4242      LDA BOTON    ;0 = Pulsado
4244      BNE BOTON.ESPERA
4248      JSR UN.SEGUNDO
4250      PLA          ;Para NO volver
4252      PLA          ;
desde subrutina
4253      STX 623      ;
Devuelve GPRIOR
4254      JMP COMIENZO ; Nuevo Juego!
4260 ;
4370      JSR SONIDO.LADRILLO
4442      JSR PUNTAJE
4483      JSR FASE
4820      JSR PIERDE.PALETA
5380      JSR SONIDO.PALETA
6540      JSR SONIDO.MURALLA
7900      JSR SONIDO.MURALLA
8980      JSR SONIDO.MURALLA
017342    LDA AUXF.2
017344    ADC #0
017346    STA AUXF.2
018571 ;-----------------------------
-
020780 SON.LADRILLO.F
020800    .BYTE +70,1,2,4,6,5,3,2,2
020820 SON.LADRILLO.C
020840    .BYTE +72,6,6,6,6,6,6,6,6
020860 SON.PALETA.F
020880    .BYTE 5,3,5,6,2,5,6,2,3
020900 SON.PALETA.C
020920    .BYTE 6,6,6,6,6,6,6,6,6
020940 SON.MURALLA.F
020960    .BYTE ~3,4,5,7,3,3,4,4,3,3
020980 SON.MURALLA.C
021000    .BYTE ~2,4,7,4,2,2,2,2,2,2
021080 ;
021100 RUTINA.VBD
021112    LDA #0       ;No Rotacion
021114    STA ATRACT   ;de Colores
021120 SONIDO.1
021140    LDA FLAG.SON.LADRILLO
021160    BEQ SONIDO.2
021180 SONIDO.1.ON
021200    LDA #0
021220    STA INDICE.SON.LADRILLO
021240    STA FLAG.SON.LADRILLO
021260 SONIDO.2
021280    LDA FLAG.SON.MURALLA
021300    BEQ SONIDO.3
021320 SONIDO.2.ON
021340    LDA #0
021360    STA INDICE.SON.MURALLA
021380    STA FLAG.SON.MURALLA
021400 SONIDO.3
021420    LDA FLAG.SON.PALETA
021440    BEQ SONIDO.4
021460 SONIDO.3.ON
021480    LDA #0
021500    STA INDICE.SON.PALETA
021520    STA FLAG.SON.PALETA
021540 SONIDO.4
021560 ;
021680 VER.SONIDO.1
021700    LDA INDICE.SON.LADRILLO
021720    BMI VER.SONIDO.2
021740 PLAY.SONIDO.1
021760    TAX
021780    LDA SON.LADRILLO.F,X
021800    STA $D200
021820    LDA SON.LADRILLO.C,X
021840    STA $D201
021860    INX
021880    CPX #10       ;000000J0
021900    BNE S1
021920    LDA #0
021940    STA $D200
021960    STA $D201
021980    LDX #255
022000 S1
022020    STX INDICE.SON.LADRILLO
022040 VER.SONIDO.2
022060    LDA INDICE.SON.MURALLA
022080    BMI VER.SONIDO.3
022100 PLAY.SONIDO.2
022120    TAX
022140    LDA SON.MURALLA.F,X
022160    STA $D202
022180    LDA SON.MURALLA.C,X
022200    STA $D203
022220    INX
022240    CPX #10       ;000000J0
022260    BNE S2
022280    LDA #0
022300    STA $D202
022320    STA $D203
022340    LDX #255
022360 S2
022380    STX INDICE.SON.MURALLA
022400 VER.SONIDO.3
022420    LDA INDICE.SON.PALETA
022440    BMI VER.SONIDO.4
022460 PLAY.SONIDO.3
022480    TAX
022500    LDA SON.PALETA.F,X
022520    STA $D204
022540    LDA SON.PALETA.C,X
022560    STA $D205
022580    INX
022600    CPX #10       ;000000J0
022620    BNE S3
022640    LDA #0
022660    STA $D204
022680    STA $D205
022700    LDX #255
022720 S3
022740    STX INDICE.SON.PALETA
022760 VER.SONIDO.4
023120 SALE.VERTICAL
023140    JMP 58466
023160 ;
023180 ;
024720 EL.FIN
```





CONTAKTO es una sección gratuita y puede ser usada por cualquier auténtico entusiasta Atari para contactarse con otros usuarios. Cualquier anuncio puede ser incluido con excepción de aquellos que ofrezcan Software para venta, intercambio, o que no tengan relación alguna con computadores Atari. Se destaca el hecho que esta sección está reservada sólo a particulares no pudiendo ser utilizada para fines profesionales o comerciales.

Se debe incluir el nombre, dirección, ciudad y teléfono (si procede) en la carta.

El Editor se reserva el derecho para omitir cualquier aviso que no cumpla las normas mencionadas anteriormente.

Envíe su CONTAKTO a Revista STAK, Casilla 51552 Correo Central, Santiago de Chile. Agradeceremos que escriba sus anuncios en páginas separadas y no como parte de una carta.

Anuncios:

Vendo programa de Atlas mundial con cada país y continente. También un programa de menú escolar que tiene los días de la semana para anotar lo que tiene que hacer el alumno (horario). También se hacen programas a pedido. Llamar a los teléfonos: 6815403 (Pato) y 2203043 (Mauro).



SUSCRIPCIONES

La suscripción es anual (12 números) o por seis meses (6 números). Por favor indique a partir de que número desea suscribirse.

SUSCRIPCION SOLO A LA REVISTA

	1 AÑO	6 MESES
TODO EL PAIS	$12.000	$7.000
EXTRANJERO	US$50	US$30

SUSCRIPCION con DISKETTE

	1 AÑO	6 MESES
TODO EL PAIS	$17.000	$10.500
EXTRANJERO	US$70	US$50

SUSCRIPCION CON CASSETTE

1 AÑO	6MESES
$20.000	$12.000

Los programas que vienen en la suscripción con Diskette o Cassette son para ATARI 8 bits y los Diskettes también se venden separadamente a $850.

Haga sus órdenes de pago, giros o cheques nominativos a nombre de nuestro Representante Legal: HECTOR AYET CERNA, y envíelos a: EDITORIAL STAK, Casilla 51552, Correo Central, Santiago de Chile.

Si desea suscribirse personalmente, diríjase a la oficina de LASERGAME en HUERFANOS 1055 OF:201, Entrada Pasaje Edwards, Segundo Piso.

Los ejemplares ATRASADOS de la revista STAK puede adquirirlos en los siguientes distribuidores autorizados:

CASA ROYAL Alameda 845
LASERGAME Huérfanos 1055 Of:201 Pje.Edwards.
LIBRERIA Moneda 730
M.C.D. Merced 739 Local 9
PANLATINA S.A. San Antonio 514
PRISMA San Diego 31 Of:308

Revista STAK de acuerdo a su línea de difusión de material Atari, recibirá artículos, programas y contribuciones en general, para ser editadas en los próximos números.
Las contribuciones serán analizadas por nuestro Departamento Editorial y publicadas conforme a las necesidades de edición y la disponibilidad de espacio. Los artículos deberán enviarse escritos en procesador de texto (Atari Writer / FirstXlent Processor / First Word+, etc).
Los programas deberán venir en algún soporte magnético (Cassette / Diskette) y además, listados por impresora.
Toda contribución, por el hecho de ser publicada, se convierte en propiedad de Revista STAK.



El lado B del Diskette

Hola amigos, fanáticos de su Atari (y espero que del pop y el rock también); este mes su revista STAK ha querido ofrecerles algo especial (bueno, en realidad el mérito es de N..., pero no me gusta la fama). ¿Cansados de escuchar sólo beeps y peeps en su computador (ino!, no los del PC del lord)?, ¿deseosos de cerrar las fauces de aquellos habladores, que proclaman que el COMM... (no voy a rebajarme escribiendo su nombre) tiene mejor sonido que nuestro Atari?

Bueno, en realidad es cierto, pero su sistema operativo es basura, el diseño de su arquitectura fue hecho por pre-infantes, el sistema gráfico es arcaico e inflexible y los que lo construyeron no tenían cerebro, pero claro ... sólo es una opinión personal (por algo puse N.N.) (**Nota del Editor: No! No pusiste N.N.**)). Si ilustrísimo editor (el nos obliga a esto, créanme), ya se que me estoy saliendo del tema, pero me puse la camiseta por un momento. ¿De que estaba hablando?, iAh, sí! del demo de regalo que va en el lado dos de su diskette. ¿Cómo?, ¿No tienen una suscripción con disco?, pues no saben lo que se pierden amigos (¿existe algún pago extra por esta propaganda Sr. Editor?)**Nota del Empeditor: ¿Es esto un artículo o simplemente divagaciones for efecto de alucinógenos electrónicos?**. No, hablando en serio, probablemente muchos de ustedes no han escuchado nunca música digital a través de su computador, excepto quizás por programas como el **Sound Parrots**, algunos **demos** llegados de Europa, o los sonidos del **S.A.M. (Software Automatic Mouth)**, aunque estos últimos no son precisamente "digitales". No pretendo explicar los principios básicos del sonido digital, o del proceso de digitalización, en este artículo, pero si les interesa lo suficiente para otro artículo ya saben que hacer: **lápiz+papel=carta**. Bien, volviendo (nuevamente) al punto, el demo que les entregamos consiste en dos "canciones", construidas mediante el uso de pistas digitales, obtenidas mediante el digitalizador construido por **SSS**, a mi juicio el mejor existente para los computadores XL **(isí!... XE también, Sr. Editor)**, las cuales se cargan en la memoria, ocupando hasta 60k de memoria (61440 bytes para los detallistas) como máximo. La primera canción es un tema del grupo **Fun Fun** (número uno, número uno, número uno, número uno... en la lista de exitos del staff de la revista), grupo que probablemente no recuerden, pero si escuchan la canción seguramente la ubicarán. **(Nota del Staff: Nos gusta mucho el Rock y el Pop, pero el bueno, no estas pataletas comerciales.)** La otra canción es una composición que me recuerda un poco el rock pesado (después de escucharla un rato), y esta basada en la pista de sonido de la película **Flash Gordon**, compuesta por: a) **los Beatles**, b) Michael Jackson, c) la Sonora de Tommy Rey, d) el grupo Queen, e) ninguna de las anteriores.

Espero que disfruten el demo, hagan sonar su campanilla, digan el juramento de los gatos samurai... bah, esto es de otro canal. iHasta la próxima!.

(P.D. Prometo usar una de los Beatles para la otra.)

(P.D.2 Casi se me olvida... usen las teclas SELECT, START y START. Simple, ¿no?)

(P.D.3 iAh!, y sólo necesitan colocar el disco en: a) la casetera, b) la disquetera, c) la impresora... y encender el computador). - The End -

(Nota del Staff: El autor de este artículo: a) Está rayado, b) Está desquiciado, c) No es humano, d) Tiene un canal malo (del STE) e) Todas las anteriores.)



Spellbound

Por Eddie Castle

En la remota época medieval, **GIMBAL** el hechicero ha hecho un gran enredo con sus hechizos, convocando y enviando a 8 extraños habitantes de su castillo a distintas partes de éste, luego trágicamente, **GIMBAL** quedó atrapado dentro de un hechizo blanco.

Finalizados estos accidentados acontecimientos sólo existe una luz de esperanza que podría volver todo a la normalidad, representada por un diestro caballero mágico llamado **REIGNALD**, habitante del castillo.

REIGNALD deberá usar toda su inteligencia para poder liberar al gran hechicero **GIMBAL**, a fin de que ambos envíen a los personajes a sus respectivos lugares en el castillo antes de un plazo de **48 horas**, pues ese es el tiempo que le resta de vida a **GIMBAL**

Nuestro héroe se mueve en los sentidos laterales del baston, puede dar grandes saltos y posée un amplio **menú de opciones que puedes llamar con el botón del joystick.** Este posee opciones para recoger y botar objetos, tomar y dar objetos a personajes, teletransportación, examinar (objetos, personajes y a tí mismo), leer-lanzar-soplar objetos, producir hechizos, llamar ascensor y salida del menu.

Básicamente son 4 las directivas principales de REIGNALD y ellas son:

1) Recorrer todo el castillo en busca de objetos.

2) Con los mismos objetos debe fabricar hechizos, dárselos a alguien, mantenerlos, etc.

3) Vigilar a 2 personajes con el fin de que no mueran en el transcurso del juego.

4) Finalmente encontrar la prisión de GIMBAL y liberarlo.

Como se indicó anteriormente además de los objetos, en el castillo también existen personajes que pueden darte ayuda si le das alguna antes. Junto a su nombre van algunas pistas:

a) **THOR** : debes entregarle el **MIOLMIR** que posee **ELRAND HALFELVEN** para que repare el ascensor y puedas ir a los pisos subterráneos.

b) **FLORIN THE DWARF:** dale la **LIQUID BOTTLE** y los trozos de talismán para que lo arregle.

c) **ORIK THE CLERIC:** entrégale distintos objetos mágicos para que te dé las pistas para los hechizos.

d) **SAMSUN THE STRONG**: entrégale la JAVELIN para que le puedas quitar la **PLATFORM.**

e) **ELRAND HALFELVEN**: entrégale objetos musicales para que destruya el WALL del 2do piso.

f) **LADY ROSMAR**: llévala al **GROUND FLOOR** y entrégale el **POCKET LASER** para que destruya el muro que protege el **Estudio Secreto de GIMBAL.**

g) **THE BANSHEE**: al salir del 3er piso bota la **GLOWING BOTTLE** para liberarla, en agradecimiento ella te dará variadas pistas.

No todo en el juego es búsqueda, también hay algunos peligros representados por tu energía que disminuye lentamente, bolas desenergetizantes que rebotan en algunas habitaciones, un cuarto de gas, un cuarto oscuro y un peligroso PIT (pozo) que debes sortear con ... (¡adivinen!).

El juego en sí es bastante llamativo pues invita a que uses la lógica para deducir que cosas debes hacer o usar y experimentes para ver que resultados dan tus decisiones, además de eso la trama no es difícil de entender.

La parte gráfica está muy acorde en cuanto a lo que el juego requiere, con muchos adornos medievales, cuadros de los personajes y paisajes, jardines, bibliotecas, etc.

En lo sonoro es en lo que el juego se cae ya que posée una cantidad ínfima de sonidos que sólo salen cuando usas tu menú y lo ejecutas.

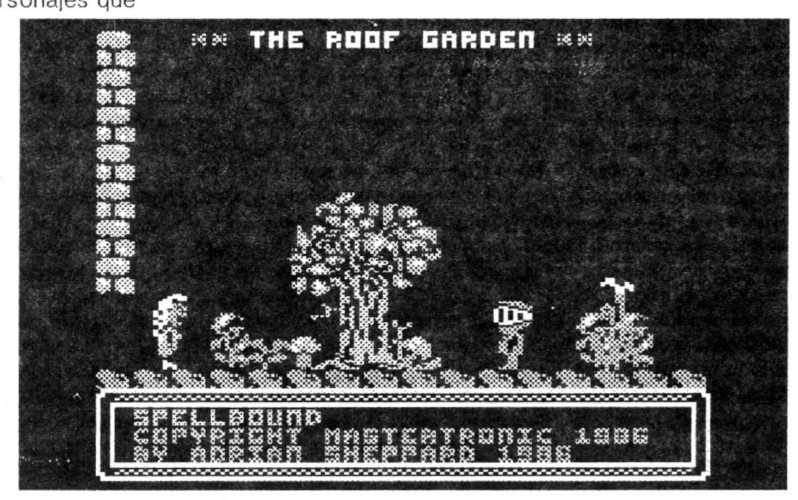
Para terminar les daré unas pistas de extrema prioridad:

- Para poder salir del 3er piso necesitas de la GLOWING BOTTLE (esto es para no herirte en el cuarto oscuro).

- Fabrica los hechizos con objetos que tengan los mismos colores.

Y hasta aquí no más llegaré con las pistas, pues si les digo más no me alcanzará la hoja para el mapa.

Nota del Editor: Qué mapa? Supongo que va en el próximo número.





!Desde una lejana parte del Universo llegan a la tierra naves extraterrestres dispuestas a conquistar nuestro planeta!

Por Luis Rebolledo S.

La tierra año 2300 d.C. (como pasa el tiempo); El hombre por fin ha aprendido a vivir en el espacio (ya era hora). Por los últimos 200 años, las naciones han estado bajo el gobierno de una persona y una bandera, libres de la guerra. Ahora el hombre conquista el espacio. En tiempos de pioneros fueron fundadas 30 colonias a través del sistema solar; esos fueron los años de oro, pero el destino será la DESTRUCCION...

Año 2301 d.C.; Desde una lejana parte del universo llegan a la tierra naves extraterrestres dispuestas a conquistar nuestro planeta. (Nota del Editor: Tienes listas las maletas Aquiles?) Cosa fácil, pues las armas terrestres fueron eliminadas ya hace muchos años.

Algunos humanos logran escapar hacia "THE VALLEY FORCE", situado en un cinturón de asteroides, para planear el rescate de los humanos, esclavos de los ALIANTS, recuperar la tierra y enviar a los invasores a su planeta natal. Para que estas misiones se cumplan se necesita al mejor piloto y ese eres tú (yo tambien).

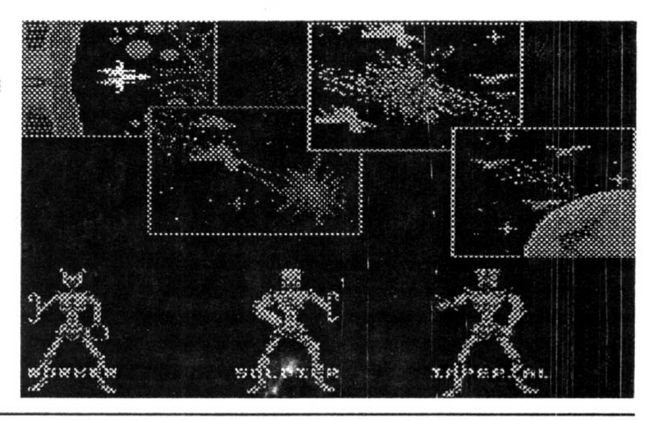
Tu objetivo es formar parte de "THE VALLEY FORCE", pero esto no es nada fácil pués debes pasar diferentes pruebas para lograrlo.

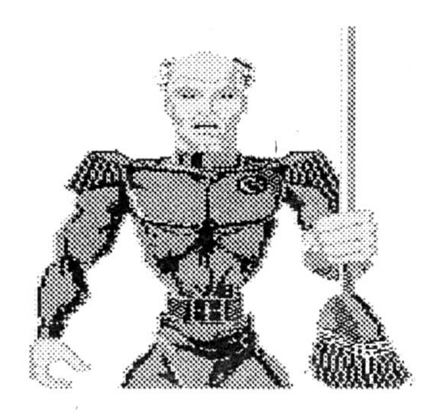
La primera es tratar de aterrizar tu nave (sin estrellarla) en la plataforma de la base. Debido a las grandes turbulencias esto es bastante dificultoso. Debes maniobrar de tal manera tu joystick, de que no se salga mucho del centro de la pantallaSi logras aterrizar sin problemas pasarás a ser un piloto más; en caso contrario te pasarán la escoba para limpiar todo el desparramo que dejaste.

Tu segunda prueba son los simuladores de combate con las naves enemigas (mhh); Debes darle a tres puntos de la nave que el computador elige (1,2,3,4 o 5). En esta ocasión tienes tres oportunidades, **si fallas otra vez te pasaran la escoba** (un poco odioso el tipo), si no... pasarás a ser **CAPITAN!!**.

Tu primer encuentro con las naves enemigas se aproxima!!...pero esta vez no es un simulador; esta vez o ganas o mueres!!!, si fallas todo tu esfuerzo se ira por la borda (o por donde sea) y todos los planes por recuperar la tierra se habrán perdido, **si no fracasas te darán el grado de ALMIRANTE!!**

Esta es la lucha final.¡ preparate!. Proponte ganar o si no, no vas a llegar ni a la vuelta de la esquina. Si ya estás listo, entra en tu nave. Pero ¡ojo!, no te olvides de la clave (te la dará el mismo odioso que te pasa la escoba). Si logras pasar, estarás sentado en tu puesto de mando viendo el espacio y viendo aparecer esa nave que te



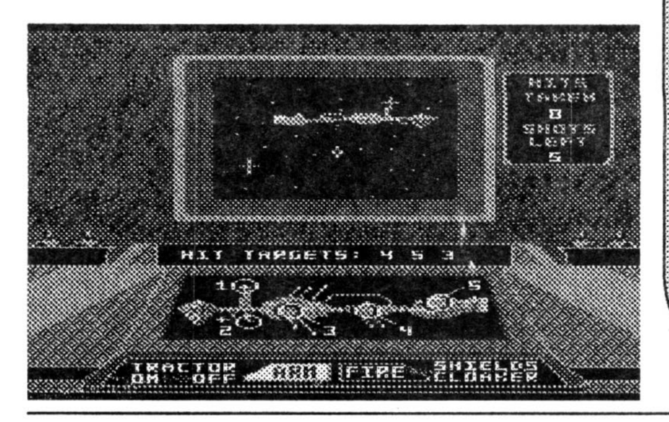


produce escalofríos frente a ti. Para eliminarla sólo debes dispararle (sino no le va a pasar nadaaa) **con los dos tipos de disparos que posees.** El primero, lo obtienes pulsando el botón del joystick y el segundo, **con la barra espacio (la largaaaa)**. Te recomiendo que este último lo ocupes cuando tengas toda la nave en llamas (la enemiga). Si completas esta última misión recibirás un mensaje de los alienígenas diciendo: "Esta vez uds. ganaron, pero nosotros volveremos..." (ino se asusten!, casi nunca vuelven). Luego aparecerá el cielo despejado y el famoso puente de San Francisco frente a tí **(no se por que todos ocupan este puente y no ocupan el que esta sobre el Mapocho).**

Con una gráfica excelente, este es uno de los mejores juegos para ATARI de 8 bits; recomendable a las personas que gustan de la acción, con sonido del bueno (que raro), que nos hace recordar que nuestro **ATARI** puede mucho y en resumen es un juego que todo buen atariano deberia tener.

Y a las 23 hrs. con 08 min. estoy terminando este artículo (en un 800XL por supuesto) que en más de algún lugar tendrá faltas de ortografía y cortes (hechos por el editor R.R. GRRRRRR.!!!) **Nota de R.R. ¿Faltas de ortografía?, ¡Sí!. ¿Cortes? ¡Sí! ¿Cocas? ¡También!.**

Y..., mucho por hoy, me despido hasta otra ocasión, BYEEEEE.



NOTA SOBRE LOS CARGADORES

Algunos lectores nos han expresado que han tenido problemas con algunos cargadores. Alegan que éstos se detienen indicando «ERROR de DATA en línea ... » Lo anterior no significa que el CARGADOR esté malo, al contrario, se refiere a que el lector (o lectores) cometieron un error en la digitación del programa. Aunque el programa se encarga de revisar si los DATOS se encuentran correctos, ALGUIEN, sin lugar a dudas, se las arreglará para cometer un error que el programa no contemplaba.

Como regla y consejo general: TODOS los DATOS son números enteros (25 en total, incluido el dato de control) y están separados por una coma.

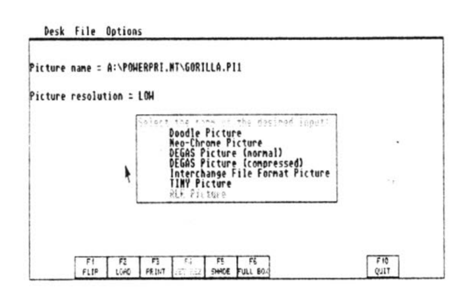
Por otra parte debemos consignar que NO todas las versiones de los juegos funcionan con los cargadores. Esto es debido principalmente a que muchos de estos juegos o han sido «tijereteados» (modificados), o los «BOOTERS» (programa que carga el juego en sí, especialmente en cassette) no siguen las reglas impuestas por el sistema operativo del computador (ipero eso es otra historia...!)

En el caso de las versiones «FILE» en diskette, el problema se puede deber principalmente al tipo de «MENU» utilizado. Recomendamos el clásico MENU de tres sectores y el STAKMENU que apareció en el número 2 de esta publicación.

Bien, esperamos que este pequeño artículo haya cumplido la misión de aclarar las dudas existentes respecto de los cargadores. Sin embargo, si los lectores tiene cualquier consulta que hacernos, le rogamos que la envíen a nuestra dirección postal usual. ¡Hasta una próxima oportunidad!

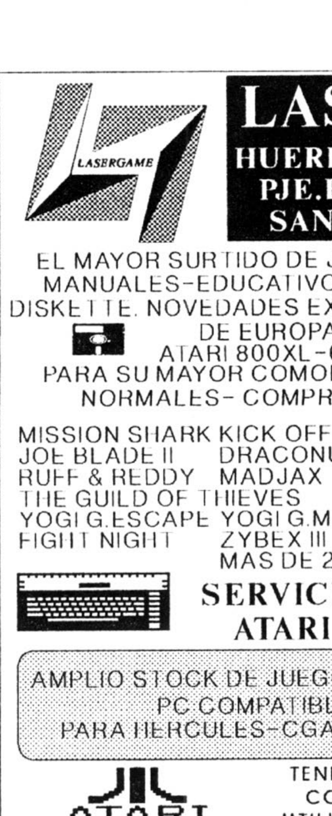
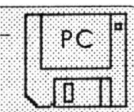
ATENCION **ATENCION**

Avisamos a nuestros lectores y público en general que a partir del 1 de Marzo de 1993, ya no atenderemos público en nuestra oficina. El motivo de lo anterior es que no ya no seguiremos en ella, a fin de abaratar costos de operación y seguir adelante con nuestra empresa.
Los ejemplares de la revista pueden ser adquiridos, en los kioskos usuales, en los distruibuidores autorizados, o por correo a nuestra casilla postal.
Los diskettes solamente podrán comprarse en LASERGAME.

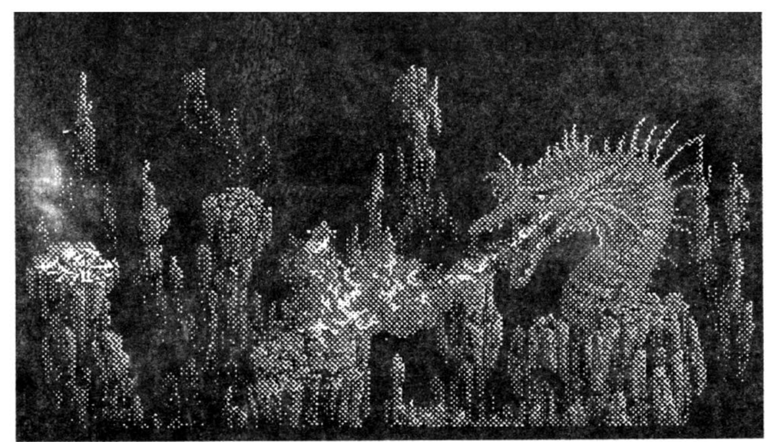


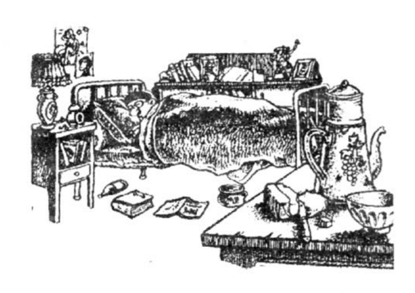
Print Power

He aquí un programa simple y efectivo. **PRINT POWER.** Si no posee una impresora no siga leyendo. Esto es sólo para los que gustan de plasmar en papel sus obras pictóricas. Claro está que todo tiene sus limitaciones. El programa acepta dibujos realizados por **DEGAS** (en sus formatos normal y comprimido), DOODLE (¿conoce a alguien que tenga este programa?), NEOCHROME y los formatos IFF Y TINY. Si usted usa otro programa o formato para realizar sus propios girasoles, tendrá que usar algún conversor antes de poder hacer uso de este programa. Este programa hace solo una cosa, ¡Imprimir! y lo hace bien. Acepta dos tipos de impresora: la muy difundida norma EPSON compatible (que usan por ejemplo las impresoras PANASONIC) y las tipo NEC (no conozco a nadie que tenga una). Puede imprimir en 5 diferentes tamaños; desde una simple página hasta, si desea, un poster (impreso por partes obviamente). Posee otras opciones como Rotar 90 grados, Espejo, etc. Ya sabe, si quiere algo simple pero efectivo para inmortalizarse en el papel, este es el camino.







!MI REINO POR UN JOYSTICK! (Uno bueno por supuesto)

Después de esta excelente oferta, empecemos: (con el permiso de don Williams después de parafrasearlo)

Si no sabe magia está perdido. Si no es buen espadachín está perdido. Si no es ágil está perdido. Si no es astuto está...

Ah? es astuto? Excelente, pero no es suficiente: también necesita un Mega y si no lo tiene, olvídese. Pero siga leyendo; me imagino que su astucia no ocupará toda su capacidad de RAM. A no ser que sea SUMAMENTE ASTUTO. En ese caso, todo lo ya dicho lo puede reemplazar por un bueeeeeen joystick. Y todo lo anterior, porque esta vez estamos tratando con "EL INMORTAL".

Por Max Veuthey

INMORTAL

Me resistí a este juego por una razón muy personal: me carga la posición que toma el jugador en una presentación isométrica; es como si estuviera en un palco en la ópera, al costado del escenario y no me hace partícipe de la acción. No tengo la visión o perspectiva que tiene el protagonista. Además, hay que ser más o menos bueno para las peleas con joystick. Y no soy bueno para eso. (Debe ser porque no me gustan esa clase de peleas).

Bueno, tratemos de escribir algo coherente.

Pantalla de presentación no tiene. Solo presenta un marco como un escenario de teatro donde se muestran los " créditos " de la obra, es decir autor, guionista, gráfica, etc.etc. Nada que indique la naturaleza del juego. Es una aventura en que uno desempeña el rol de un mago que debe liberar a su maestro de una prisión laberíntica controlada por unos " trolls " y un dragón que todavía no conozco. (Y parece que no voy a conocer nunca.)

La gráfica no es muy elaborada. Las pantallas son todas semejantes (Diferentes piezas de un castillo) en las que solo varía la forma o dimensión. Los personajes están bien logrados, con suficiente detalle y colorido y buen desplazamiento y movimiento.

En cuanto al sonido, está basado más que nada en una música que yo prefiero cortarla a los 30 segundos de oírla ya que a mi modo de oír es enervante, aunque parece que tiene distintos temas cuya aparición depende de la carga de una cierta posición de avance en el juego y directamente relacionada con el nivel de vida que posee el protagonista en ese momento. También presenta ruidos ambientales, pero son los menos por lo que he oído hasta el momento. Para los interesados, aún no lo he terminado y tengo que pasar el último nivel (la última pantalla del nivel) para enfrentarme al dragón de la escena final. El juego no se puede salvar cuando uno quiera, sino que al final de cada nivel (de cuatro a seis pantallas cada uno) el programa entrega una clave (larguísima) para reanudarlo desde el inicio de ese nivel en particular. A mí no me gusta el sistema, ya que obliga a rejugar las pantallas ya pasadas y eso puede ser una lata muy aburridora a veces. **Además, obliga a verificar la clave con referencias específicas al manual del juego. Este, de todas maneras hay que usarlo ya que presenta muchas ayudas para pasar niveles, y lo señala con bastante claridad en cada caso.**

En realidad, para escribir sobre estas cosas a mi me gusta terminar el juego antes, ya que me permite una visión global y de conjunto sobre el asunto. **Pero esta vez ha sido imposible:** he estado una semana completa tratando de pasar una pantalla y se cómo hacerlo; lo que no se es en qué lugar específico de la pantalla tengo que virar y remar para el otro lado. Hice un cálculo de las veces que he jugado esta parte en la última semana y son más de **SEISCIENTAS** y no he logrado absolutamente nada. Ya he criticado antes estas características en algunos juegos que más que nada producen frustración y en mi caso en particular no sería el primer juego que formateo y aprovecho el disco para cualquier otra cosa. Pero volvamos a lo en que estábamos.

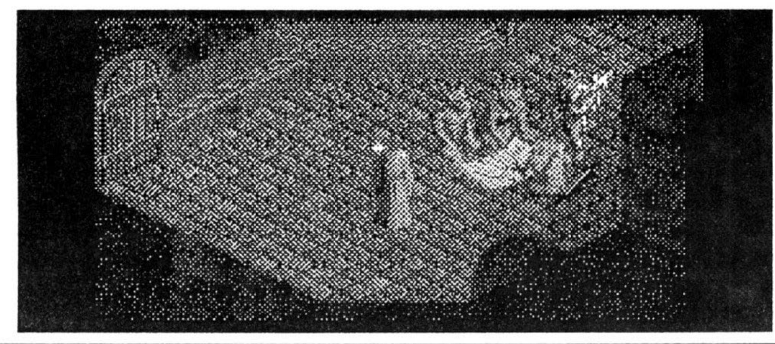
El juego es bastante guiado y muchas veces cosas que a uno podrían no ocurrírseles se desprenden de las ayudas que trae el programa. Por ejemplo, cuando uno encuentra algo abandonado, siempre lo recoge, aún sin saber si va a servir para algo, sobre todo si no hay límite para la carga que se pueda llevar. Matas a uno, y te preguntan si lo registras. Obviamente, sí; encuentras una llave: la recoges? o la dejas botada? **YO RECOJO TODO, SIN QUE ME LO PREGUNTEN. (Nota del Editor:** No ha encontrado un lápiz PARKER por cazuela?) Bueno, me parece que todo esto sobra. Pero en este caso no hace daño. Claro que a veces hay trampas en esto, como ocurre en la sala donde están los ¿seres? de barro. Pero solo ha ocurrido una vez. Otra cosa: no siempre los objetos que se encuentran tienen un uso claro. Si encuentras unas esporas, para qué serán? Harán bien o harán mal? Cuándo habrá que usarlas, comerlas, tirarlas o qué se yo qué? Es parte del juego. O la botella con poción, será para beberla uno mismo o dársela a un enemigo? Parte del juego otra vez.

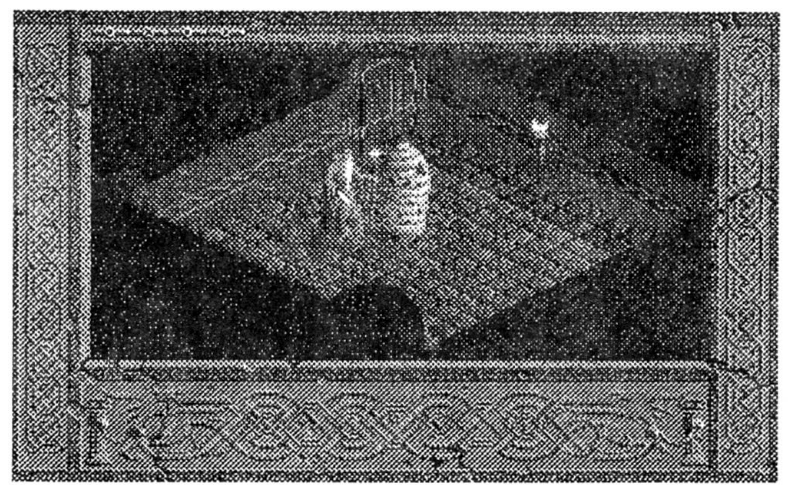
En muchas pantallas hay que pelear con espada. No es tan difícil y una vez que se aprende la técnica se sale con muy pocas heridas. En varias pantallas encontrará montones de paja en los cuales pude dormir y recuperarse de sus heridas. También soñará lo que parece es una ayuda para resolver el juego, que según me han dicho tiene más de un enigma. A mí, hasta ahora no me ha servido de nada. He soñado cosas que ya he vivido, y como ya están vividas no tiene caso cambiarlas. También he soñado futuro y como aún no he llegado a él, tampoco me sirve de nada. Tal vez sirva para explicar algunas incongruencias que están ocurriendo, como que yo no me llamo como dicen que me llamo, (?) o que mi maestro no está siendo sincero conmigo y que me está utilizando. Para qué? No tengo idea y si no lo termino no lo sabré jamás.

Los acertijos no son difíciles de resolver, aunque hay pantallas más embromadas, pero esto puede deberse a la traducción algo artesanal que uno hace de las indicaciones en inglés del manual. En un documento que se recoge por ahí dice que las lagartijas voladoras se pueden adiestrar cuando están empollando, lo que va servir para pasar una pantalla próxima. Yo entiendo que empollar es la acción que desarrolla la madre lagartija para que el huevo incube y nazca el maldito bicho. Pues bien, me encontré con dos lagartijas que pensé eran " pa " y " ma " y traté de hacerlas empollar un huevo o que se echaran en un nido y las protegí o no las ataqué y las taradas solo trataban de matarme. No resultó. **MATELAS y punto.** En la pantalla que sigue hay otra lagartija (recién nacida ?) que sí se puede adiestrar. **NO LA MATE, utilícela.** Esta se estaba empollando, sin papá ni mamá. (?)

Las joyas que encuentre son importantes. Sirven para pasar algunos niveles. Algunos anillos no se usan, se dan, se colocan en alguna parte. Otros sí se usan. Y lo que ya no necesite, el programa lo retirará de su inventario; también puede decirle que en esa pantalla no se usa. Cuando esté en la alfombra voladora (Maldita alfombra) revise toda la sala porque debe recoger algo que va a necesitar más adelante.

Al comienzo andará peleando con los goblins pero luego estos no lo atacarán siembre y sus enemigos serán los trolls, que también son enemigos de los goblins, ya que hay una lucha entre ellos. Ayúdelos a matar a sus enemigos. No se equivoque, ya que los trolls tienen unos anillos mágicos que los hacen verse como goblins y al morir se descubre su verdadera naturaleza. Use el anillo para su conveniencia. Ni ellos son capaces de distinguir un troll disfrazadoPara pasar la sala con lanzas o picas que surgen del piso, use papel y lápiz. Es muy facíl. Cuando dos trolls cuiden una pieza, lánceles el cuchillo de duelo que ya debe andar trayendo y mientras se entretienen en su particular





nuestro querido maestro, y hemos sido manipulados a su mágico antojo para lograr siniestros fines que no me atrevo a imaginar.

Post Scriptum. Ya me dijeron cómo pasar esta malhadada pantalla: Hay un remolino al comienzo, tal que si uno por ventura es atrapado en él, hay que ingresar de nuevo el código ese que está más arriba, ya que obviamente es mortal. Bueno, súbase al barril, navegue hacia el otro lado donde verá una exclusa y un goblin (o un troll, vaya uno a saber) tratando de abrir una compuerta; en ese momento aparece un monstruo acuático, tipo dragón, del cual debe huir por todos los medios a su alcance para así dar tiempo al verdoso a que haga lo que tiene que hacer. O sea, reme, reme y reme! Y después qué!? No podrá subir por la escala que lo lleva a la pantalla anterior porque el dragón lo pilla en el último peldaño, no puede dar la vuelta remando porque también lo pilla y aúnque no me gusta dar soluciones en forma directa, esta vez, porque encuentro el paso de esta pantalla como algo mesado por los cabellos, le recomiendo que se suicide! y despertará en brazos de una goblina o trollina y podrá seguir con su aventura. Encontrará un cofre (desvalíjelo) y siga bajando hacia el averno. Allí se encontrará con el último d.... Deberá luchar con él haciendo uso de ...

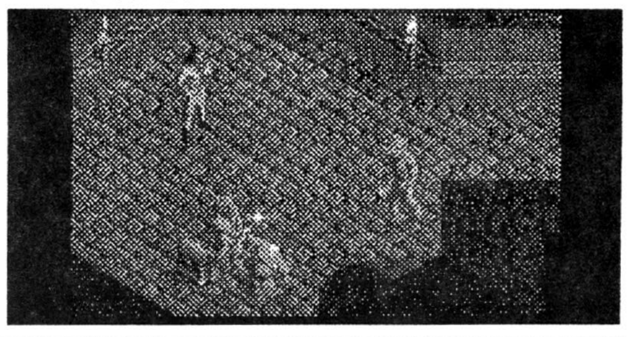
Esta última parte es relativamente fácil. Necesitará treinta o cuarenta minutos. La mayor parte, averiguando cuál de los hechizos usar y en qué momento, o fracción de segundo apretar el botón del joystick. Esto es importante y de ello dependerá casi todo. Primero se pestañea, luego protéjase del fuego, no olvide usar el amuleto, le quedan las estatuas y la protección sónica. En realidad no le tomará mucho tiempo averiguar la realidad de la historia. Verá que las cosas a veces no son como parecen y que los dioses y también los magos juegan con los simples mortales sobre todos aquellos aficionados a los juegos de computador. (Los editores también)

C'est tout!

combate, atraviese la sala y váyase de ahí. Lo que pasa es que son muy pendencieros y muy aficionados a los duelos y cuando están en ello, se les olvida todo lo demás. También encontrará una sala con un rey y dos guardias. Use las esporas, pero despues de lanzarlas váyase inmediatamente de la pieza o también morirá. Después de un rato prudente, vuelva y encontrará a los guardias muertos y al rey moribundo. Ayúdelo y el lo ayudará a su vez (**¿?**) Y también podría ayudarlo yo. (Derecha, izquierda, centro) (Tres rubíes, empezando por la izquierda).

Cuando encuentre un comerciante que venda cosas, cómprele pero no al precio que él pide. Acuérdese del libre mercado y de la ley de oferta y demanda. No se preocupe qué le va a comprar. Solo le ofrecerá una sola cosa y deberá usarlo cuando encuentre mucho cieno en el piso. Para la misma ocasión es la piedra que debe recoger por ahí cerca. Ustedes saben, (piedra + barro = rubí) Pura química de colegio secundario. Y como no he terminado el juego, no se qué más comentar. Me resultó entretenido hasta aquí. Y hace como diez días que no avanzo un mísero byte, qué byte, ni un miserable bit siquiera!

Si quieren ver la pantalla en que me pegué, ingresen el siguiente código y después de derrotar a un troll y a un humano, se encontrarán en un subterráneo con agua y un barril en el cual navegar y distraer un monstruo acuático el suficiente tiempo para que un goblin abra el desagÜe del subterráneo y el monstruo se vaya por él como un vulgar... bueno, como cualquier cosa que flote en el agua. El código es: "**C250F63010AC1**" y además, las referencias al manual que le pedirá el programa. Si descubre cómo pasar le agradeceré el dato. Parece que es muy importante la parte que sigue, y que tal vez todo ha sido una conspiración con objetivos inconfesables de la cual hemos sido objeto de



Poder sin el Precio La Historia ATARI ...

Una historia de ...

El 5 de enero de 1985, **Jack Tramiel** estaba teniendo uno de sus más felices días. En **COMDEX, Las vegas**, se encuentra parado en el pabellón **ATARI**, el cual aún no se había inaugurado. Este era el único lugar de la exhibición que aún no había abierto el primer día de la muestra. Esperaba por el Gobernador de Nevada, quién formalmente abriría la exhibición cortando la cinta y permitiendo que lo asistentes a la feria, vieran el largamente esperado **ATARI 520ST**, un nuevo computador basado en el **Motorola 68000** y con interface gráfica **GEM**. **El ATARI 520ST** tenía la reputación de hacer todo lo que hacía un **Macintosh** y algo más, y ¡por la mitad del precio!. De hecho la prensa se refería a el como el **Jacintosh**. Este computador incluía colores, sonido **MIDI** y la interface gráfica de usuario GEM. Este nuevo computador era la vedette de la muestra y la familia Tramiel y sus leales vendedores, que habían abandonado la empresa **Commodore** cuando Jack renunció, se encontraban en la gloria.

CUANDO EL PONG HIZO PING

La compañia **ATARI** fundada por **Noland Bushnell** (el inventor del PONG), había crecido hasta llegar a convertirse en el más grande fabricante de Video Juegos y fué más tarde vendida a la **Warner Communications**. Las ventas llegaron a 2 billones de dólares en 1982, pero luego bajaron a menos de un billón en 1983, a medida que el público se cambiaba a los computadores caseros en vez de los video juegos. Esta declinación representó una perdida neta de 580 millones a Warner. El presidente de ella, **Steven J. Ross**, quería dejar el negocio, el cual sentía que arrastraba a toda la compañia y no era compatible con el resto de ella. Sin embargo, no era fácil encontrar un comprador que fuera capaz de rescatar ATARI y deseoso de seguir con el negocio.

Tramiel había comenzado como **Commodore Business Machine**, la había presidido a travez de su crecimiento, y ahora quería llevar a sus hijos en el manejo de la compañia. En esto, no estaba de acuerdo **Irving Gould**, quién había rescatado **Commodore** de la banca rota en los años malos, y quién era, en ese momento el presidente del directorio.

Aunque **Gould** raramente interfería en las operaciones de **Tramiel**, sintió que **Commodore** necesitaba una dirección en el negocio con más experiencia, y se oponía a la creación de una dinastía **Tramiel**. Los argumentos originados de la oposición de **Gould**, llevaron a **Tramiel** a renunciar a la compañia.

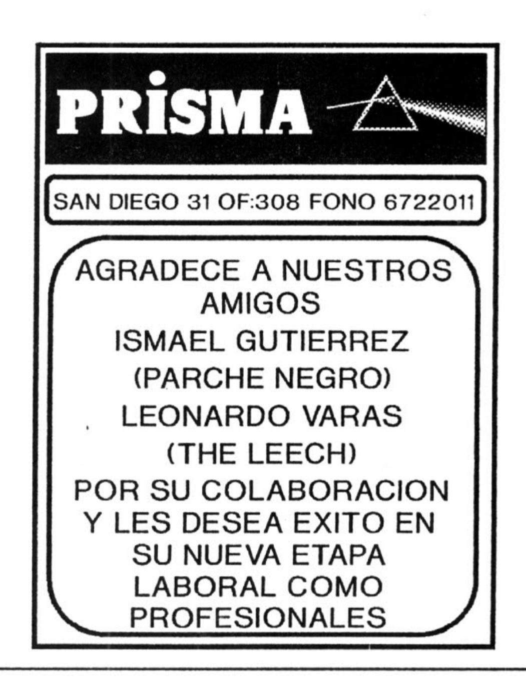
PRESIDENTE DEL CLUB MENSUAL

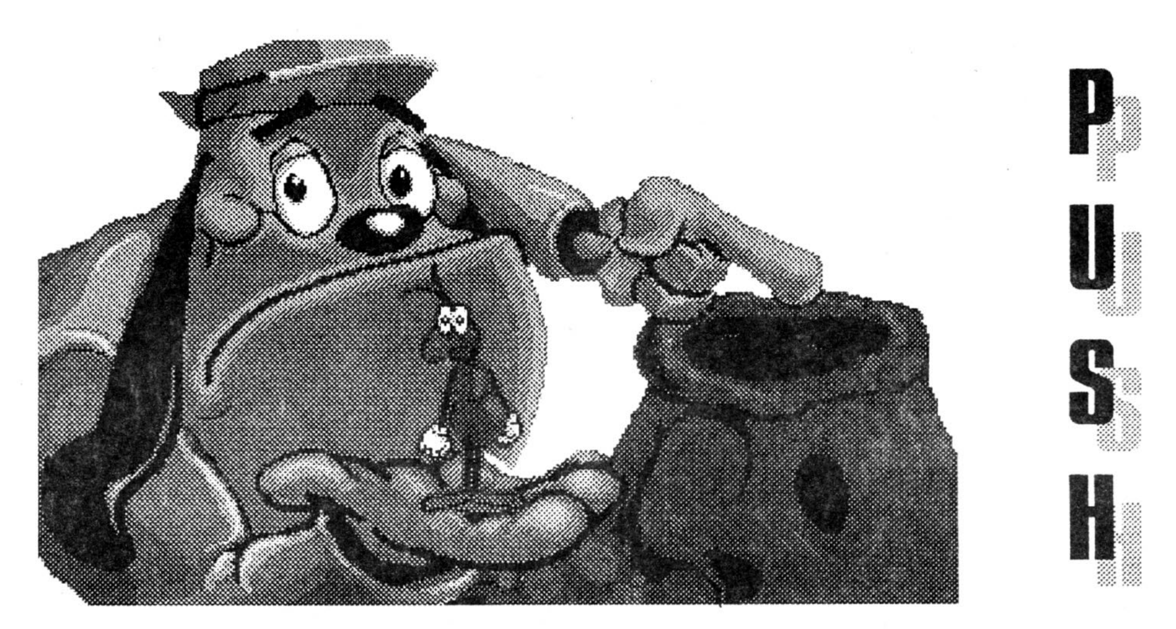
Luego de un corto tiempo, muchas de las personas responsables del éxito de **Commodore**, siguieron a su líder, ya que la cultura de la compañia, cambiaba bajo la dirección de un nuevo manejo. Por mucho tiempo, se dijo que **Commodore** tenía "el presidente del Club Mensual".

Cuando se fué **Tramiel**, **Steven Ross** vió una oportunidad. ¿que otra persona que no fuera **Jack Tramiel**, podría comprar **ATARI**, cuyo éxito con los computadores caseros de bajo costo era parcialmente responsable, por la baja en los video juegos?

Después de dejar **Commodore**, **Tramiel** se tomó tiempo para viajar a travez del mundo junto con su esposa. Luego de su regreso, él y sus hijos formaron una nueva compañia, **Tramiel Technologies Limited (TTL)**, con la intención de desarrollar nuevos productos electrónicos. **Steven Ross** se acercó a **Tramiel** con la idea de que se hiciera cargo de **ATARI** y comenzaron las negociaciones. Por el comienzo de julio de 1984, **Tramiel Technologies** y **Warner Communications** se convirtieron en accionistas de las respectivas compañias y **TTL** compra ATARI...

continuará ...





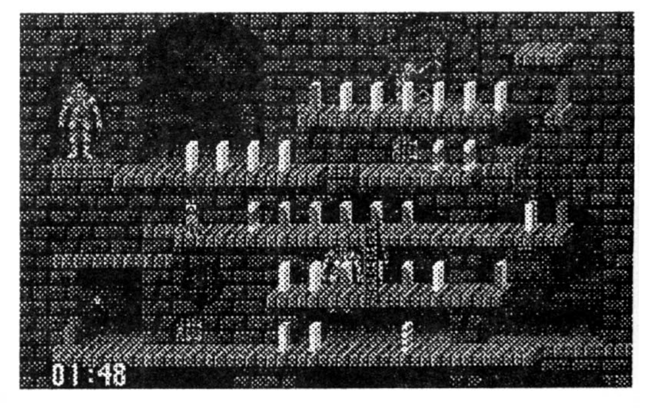
PUSH Over

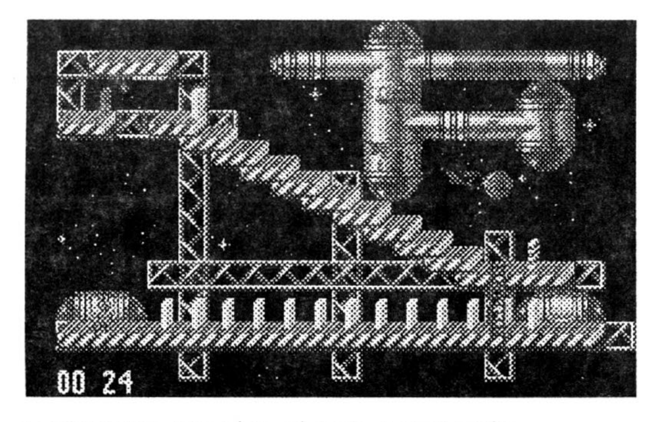
Desde la zona sur. [NAG 1993]

La verdad es que no hay nada como un temporal de lluvia y viento para obtener la paz y concentración necesarias para escribir un buen artículo. Lamentablemente hoy día está despejado y hace calor. Bueno, no siempre se gana (Nota del Editor: sólo ganas en el kick off 2). Al menos el Pushover es uno de los mejores juegos de ingenio (y un poco de acción) que he jugado en mucho tiempo.

Por New Age

La historia es sencilla, **la hormiguita G.I. (G.I.ant**, lo que suena como "gigante" en inglés) debe recuperar los paquetes de **Quavers**, perdidos por su amigo el **perro Colin** (Nota del Editor: ...). Los Quavers parecen ser la golosina preferida de Colin y debido a una "mala maniobra" estos caen dentro de un hormiguero (o algo muy parecido). Ustedes ya habrán adivinado quien salta al rescate (no, no es nuestro editor, intentenlo denuevo). Pero, ioh, sorpresa!, este no parece ser un hormigero común y corriente en el mejor de los casos, ya que se encuentra lleno de piezas de dominó (¿?). Si lo anterior fue un giro muy brusco en la trama, para todos ustedes al frente de esta página, les permito que relean las lineas anteriores. ¿Ya volvieron? bien. Ahora, hablando en serio, supongo que la mayoría de ustedes habrá visto alguna vez un programa de televisión en que se mostraban hechos o personas con habilidades "increíbles" (verídicos), y donde un par de veces aparecieron un par de ociosos señores que se dedicaban a crear enormes estructuras con piezas de dominó, unas al lado de otras, para finalmente mover una y desencadenar una reacción en cadena, que llevaría a las piezas por locos caminos, y finalmente terminaría con todas ellas boca abajo. Pues bien, aunque no lo hayan visto nunca, esa es básicamente una explicación de este juego. La idea aquí es controlar a nuestra pequeña hormiguita, la que deberá acarrear las piezas de dominó por toda la pantalla, para colocarlas en posiciones estratégicas, de tal forma que con un sólo empujón caigan todas, y una en especial sea la última en caer. Para cada una de las 100 pantallas o niveles (hay entretención para rato) existe un límite de tiempo, el cual debe ser cumplido si se quiere acceder al próximo nivel. Aun así, si el cronómetro llega a cero no





perderemos una vida, ni nada por el estilo, podremos seguir jugando (o pensando, en la mayoría de los casos), pero **si queremos pasar al siguiente, deberemos repetir el puzzle y completarlo en el tiempo adecuado.** Aparte del típico y aburrido dominó amarillo, que al ser empujado simplemente se inclina en la dirección correspondiente, existen varios tipos de piezas destinadas a complicarnos la existencia. El dominó "trigger" es el último que debe morder el polvo (tocar el suelo), y cuando digo el último me refiero al **U-L-T-I-M-O** (aunque eso es algo que aprenderán por ustedes mismos)**Existen piezas que no pueden ser derribadas** ("stopper"), otras que se dividen en dos si algo les cae encima ("splitter"), hacen agujeros en el suelo ("exploder"), o crean puentes entre plataformas ("bridger"). También están aquellas que desaparecen luego de caer ("vanish"), o aquellas que se comportan como si la gravedad estuviera invertida y ascienden en vez de caer ("ascender"). En resumen, existe suficiente variedad para mantener el interés durante los 100 niveles.

El juego está ambientado en diferentes escenarios, los que incluyen parajes aztecas, una estación espacial, circuitos electrónicos, construcciones tipo "mecano", catacumbas y el oriente, entre otros. La gráfica es más que adecuada, con un estilo colorido y que sabe captar las características de la zona que representa (entre mis preferidas están las pantallas de los castillos, el área espacial y los adornos de oriente). La música también contribuye a la atmósfera, si bien los sonidos son simples y producidos por nuestro chip Yamaha (nada de mods digitales por ahora hermanos).

Básicamente, estamos frente a un juego entretenido (algo que muchas veces se pierde entre todo el despliegue gráfico y la historia) y adictivo, que produce esa sensación de "querer ver la pantalla siguiente", o de "sólo una más". El grado de dificultad va aumentando, aunque no es nada que no se pueda lograr con un poco de perseverancia o meditacion zen (aunque confieso que un par de pantallas me parecieron imposibles a primera vista, pero **TODAS** se pueden resolver).

Para aquellos que estén experimentando algún tipo de problema con este juego, les ofrezco unos cuantos consejos finales:

- Tomense su tiempo para conocer cada puzzle, hagan pruebas, empujen algunas piezas para ver que sucede, que cosas faltan y en que lugar. Ubiquen la salida y vean como deben llegar a ella. Ubiquen el dominó "trigger" y trazen los caminos posibles para derribarlo, pensando desde el final al principio.

- En muchos niveles tendrán que moverse más rápido que las piezas, mientras estas van cayendo, acarreando piezas o preparando el camino.

- Recuerden que los dominós no deben destruirse, pero si pueden caer al vacío y desaparecer.

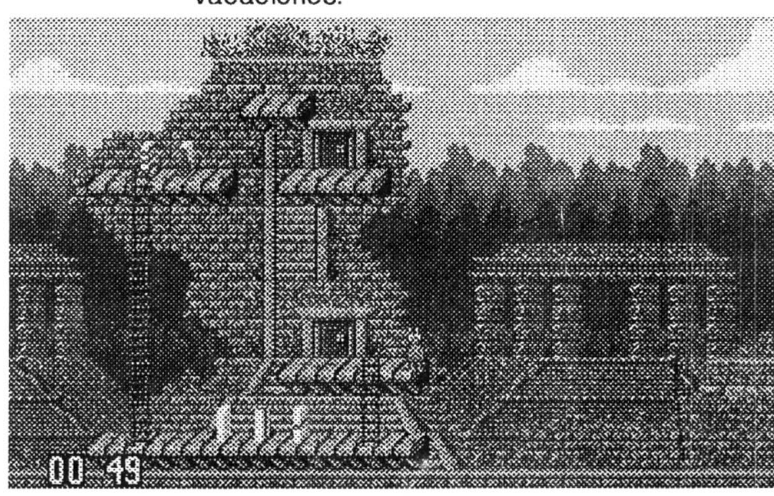
- Usen las pistas que provee el programa: deben empujar una pieza y luego usar la pausa (yo lo descubrí cuando iba en la pantalla 99, pero al menos ahí me sirvió, iplop!).

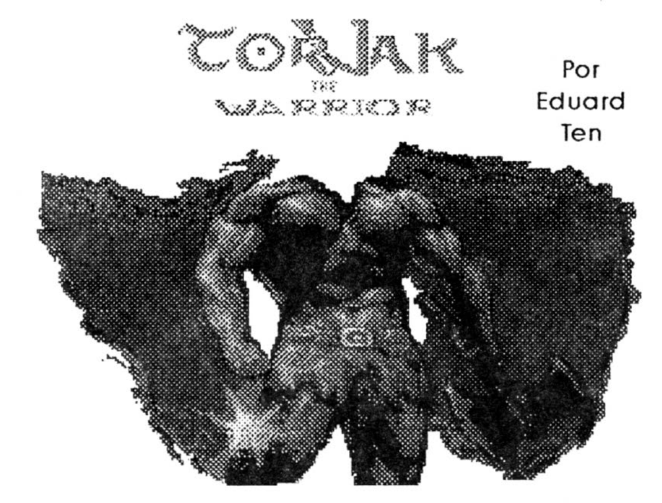
- No olviden ver "bien" detrás de las escaleras.

- Hay mucho que no les he dicho, ya que no quiero arruinar algunas "sorpresas", pero si están muy urgidos pidan la ayuda de algún amigo o escríbannos una carta aquí a la revista.

- **Algunos códigos: 14342, 29214, 20095.**

Proximamente intentaré escribir algunas palabras sobre otro gran juego: KNIGHTMARE y el desafío de las cuatro pruebas. Hasta la próxima y que disfruten sus vacaciones.





Por Eduard Ten

¡Hola amigos! Espero que les haya ido bien con MAGIC-POKET o por lo menos que lo esten disfrutando. Bueno, menos bla-bla-bla y vamos directamente al asunto.

En esta oportunidad hablaremos de **TORVAK EL GUERRERO**, un juego de aventuras. Al comenzar, carga un vista aérea de los lugares por donde tendrás que viajar. Verás una espada indicandote en que lugar te encuentras. Puedes distinguir:

- una ALDEA
- un PANTANO con fango y Pozos de Lava
- unas MONTAÑAS
- un BOSQUES
- y un CASTILLO

Estos son los 5 niveles que tendrás que pasar para poder destruir al mago que domina estas tierras y luchar con sus súbditos. Es así, que el primer nivel es la aldea.

En la aldea tendrás que combatir con tu hacha, aquí y en los otros parajes (niveles) encontrarás una especies de **Lápidas**. Rómpelas con tu hacha, y si tienes suerte encontrarás más energía, oro, joyas y otras cosas como **Escudos Dorados** o **Plateados**. Estos disminuyen el daño producido por el contacto o los golpes de tus enemigos; al tomarlos, te protejerán en 10 oportunidades los escudos dorados y 5 veces los plateados. También encontrarás unas **Botellas Doradas** o **Plateadas**; estas aumentan el poder de tu arma al ser lanzada. ¿Que como se lanza?; ¡es muy fácil!, primero debes mantener presionado el botón del joystick y mover la palanca hacia donde quieres dirigir el disparo; mientras haces esto, en la parte superior de la pantalla observarás que se intensifica una luz. Cuando está totalmente encendida, tu arma está a su máxima potencia y al soltar el botón, ésta será lanzada en la dirección adecuada. Las botellas doradas te dan para 10 disparos y las plateadas para 5. Es bueno que llegues con al menos 3 disparos a pelear con el GUARDIAN de la siguiente etapa.

Otra cosa importante; antes de comentar algo sobre los niveles, debes saber que en la parte superior hay unas iniciales que son **H.P.** que son tu poder de golpear. Comienzas con una raya de cuatro, mientras más rayas, te será más fácil derrotar a tus enemigos. Otras iniciales son **S.P.**, que es la velocidad de tus golpes.

Ahora sí; en el primer nivel camina y baja por todas las aberturas de tierra que encuentres. Una vez que estés bajo la tierra, ten cuidado de no seguir bajando por las aberturas, ya que morirás. En cuanto a las armas que puedes utilizar son: **Hacha**, **Espada**, **Mazo** y por ultimo una **Plomada**. ¿Que es una Plomada?, hummm, bueno, esta es una bola con puntas unida a un mango por una cadena. Es la mejor arma para combatir a tus enemigos sin que te toquen o dañen, pero la espada y el hacha son las más maniobrables. Te aconsejo que no trates de tomar el mazo ya que es la peor de las armas. Si lo tomaste no te preocupes, sólo tendrás que maniobrar y ser bastante rápido para encontrar otra arma mejor. Antes de llegar al final, en una de las últimas aberturas en la tierra, por donde debes bajar bajo la tierra, hay un pasaje secreto en donde encontrarás una vida extra y mas energía. En cada nivel hay una vida extra.

El segundo nivel se pone más peligroso ya que trampas ocultas en eL camino. En esta etapa hay una espada debajo de un puente. ¿como puedes tomarla?, **(Nota del Editor: Too many questions)** la manera es saltar encima del arma y mover la palanca hacia abajo. Una vez que la hayas tomado vuelve a saltar rápido para quedar encima del puente, ya que si no, te hundirás en el fango. ¡Ahh! se me olvidaba algo; al cruzar un puente te encuentras con una muralla verde y a lo mejor no sabes a donde ir y te devuelves; pues no te devuelvas, colócate encima del puente y baja de la misma forma que tomaste el arma debajo del puente.

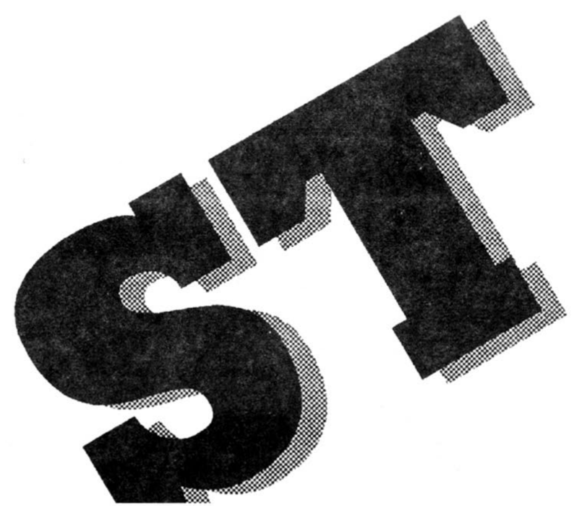
En la tercera etapa debes tener cuidado con las cascadas que son muy traicioneras.

En la cuarta etapa debes seguir una senda por los árboles.

En la quinta y última etapa debes de subir o bajar por unos pozos que comunican el piso del castillo con los calabozos. ¡Cuidate! de no perderte en los calabozos; a lo mejor los enemigos te pueden llevar por el camino correcto o a lo mejor no, descúbrelo tu mismo.

Trata de llegar con al menos 5 disparos de máximo poder, para luchar con el mago, buena suerte!!!!..**Nota: Tendrás que comer antes de jugar este juego ya que es un poco largo y adictivo.** Solamente es un consejo....

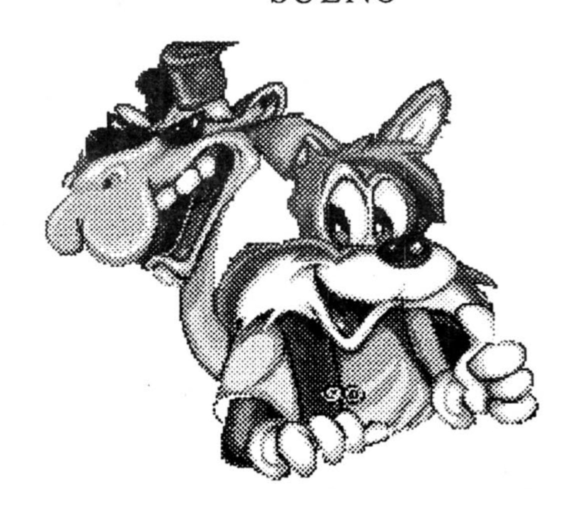




Nota: Las palabras que se deban escribir para los distintos juegos, aparecen en mayúscula para hacerlas resaltar. A menos que se indique lo contrario, se deben tipear tal cual se indican.

Thanks to R y R (Ricardo y Roberto) Vargas for the tricks.

UNA AYUDITA PARA TERMINAR ESOS DIFICILES JUEGOS QUE TE QUITAN EL SUEÑO



ARMALYTE

Poner PAUSA en el juego y tipear **DELTA3** para cambiar la detección de colisión.

BRAT

Los códigos para los niveles son:

02-MIHEMOTO
03-SASUTOZO
04-SUMATZEE
05-NOKITAGO
06-ITSANONO
07-NOZIMATO
08-NOZITOMO
09-MOKITEMO
10-ZUMOHATO

CHAOS STRIKES BACK

Para tener un conjunto fuerte de caracteres, copie **MINI.DAT**, que se encuentra en el disco utilitario, a un diskette blanco. Renómbrelo **CSBGAME.DAT** y luego cárguelo como si fuera un juego grabado.

CHUCK ROCK

En la pantalla de títulos, pulse la tecla ESCAPE dos veces y luego tipear una de las siguientes opciones (con espacios):

ESTRANO Pulsando la tecla SHIFT IZQUIERDA, durante el juego podrás volar.

MORTIMER Selección de zona dentro de un nivel. Use las teclas de función F1 a F5 durante el juego.

TURN FRAME Selección de nivel. Usar las teclas 1 al 5 para el caso.

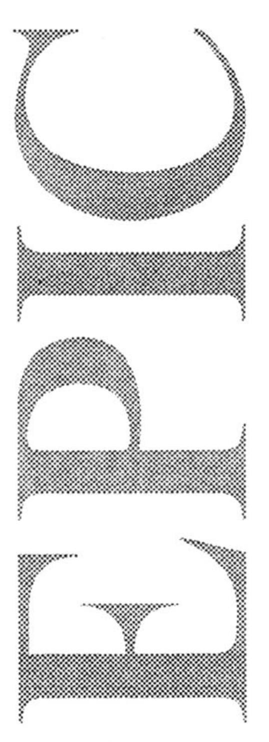
FAST AINT THE WORD Energía infinita.

DOUBLE DRAGON II

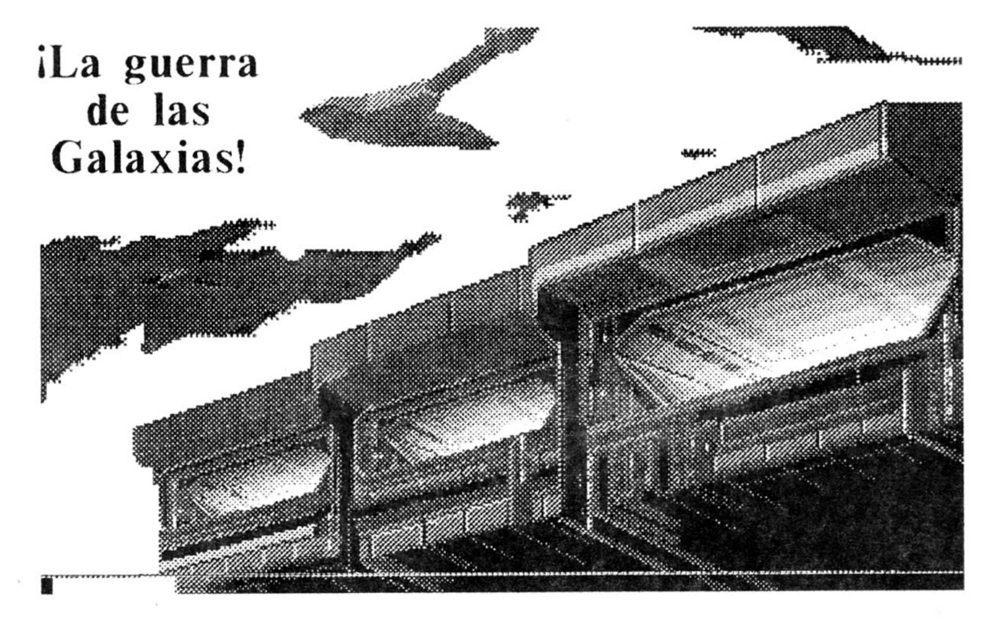
Comenzar con dos jugadores; pulse ambos botones y luego la tecla ESCAPE, para tener créditos infinitos.

DRAGON BREED

Durante el juego tipear **IREM** para vidas infinitas.



¡La guerra de las Galaxias!



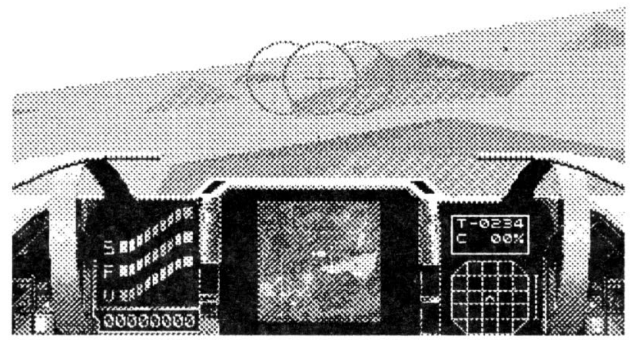
Por Sergio Lagos P(hantom).

De un tiempo a esta parte, mi gusto por los juegos de computador ha ido evolucionando. **Nota del Editor: ¿Realmente?** Desde un comienzo vacilante con el infaltable **Space Invaders**, avancé y fuí pasando por títulos como **Out Run**, **Side Arms** y **Hang-On** hasta llegar a otros más sofisticados como **Another World** y **Vroom**. Pero faltaba algo, estos últimos a pesar de su espectacularidad, no me llenaban por completo; necesitaba sentirme protagonista del juego, que este girara realmente en torno a mis acciones y que además el programa contara con un argumento tal, que me hiciera sentir participando dentro de una especie de película.

Con estas interrogantes en mi cabeza, proseguía aquella angustiante búsqueda, hasta que una tarde arrinconado en la biblioteca de Software ST de mi proevedor habitual, encontré unos discos con un nombre extraño y sugerente **EPIC**. Debo reconocer que lo inserté en la disketera con cierto desgano (claro ya llevaba más de veinte títulos examinados), pero iun momento!, al ver la presentación supe que me encontraba delante de un programa espectacular; Comencé a fijarme en su sonido y ahí me di cuenta que mi búsqueda había terminado al fin. ¿Porque?, se preguntarán ustedes. Muy fácil; en frente mío tenía un juego que solo con la presentación me decía que estaba a punto de adentrarme en algo así como en la **GUERRA DE LAS GALAXIAS**, iSí! Aunque no lo crean este programa es eso, la gran aventura de un conflicto espacial para su ST; es por esto que no dude en dedicarle esta columna a su descripción.

EPIC (así se llama el juego), consta de un argumento bastante parecido en ciertos aspectos a la película antes mencionada, el cual nos indica que formamos parte de una civilización avanzada, que producto del inminente colapso en supernova de su estrella madre, debe evacuar masivamente su planeta hogar rumbo a otro de similares características llamado "Ulyses 7", el cual se encuentra a una distancia más o menos considerable. Esto en realidad no sería problema para nosotros, a no ser por un pequeño detalle; para llegar a ese planeta debemos cruzar por el corazón del imperio **REXXON**, iha! e allí el meollo del asunto. Ya que nos dicen que este imperio se caracteriza por tener "malas pulgas", hemos solicitado a la federación a la cual pertenecemos la presencia de dos de sus destructores, la BATTLE-AXE Y LA REDSTORM (con sus respectivas flotas), ya que en estos ingenios bélicos vienen embarcadas las famosas naves (eso dicen) del tipo **GOLDEN FIGTHER** "guerrero **EPIC**", las cuales son ya una leyenda en los campos de batalla (eso también dicen). Estas vienen por supuesto acompañadas de su respectiva tripulación, y es justo ahí en donde encajamos nosotros en todo este cuento, ya que formamos parte importante de la tripulación de estas gloriosas naves de combate, y es precisamente abordo de ellas en donde deberemos mostrar nuestras habilidades como pilotos de combate, ya que ahora no solo nuestras vidas dependerán de ello sino que las de más de sesenta millones de personas que se encuentrán embarcadas en las naves de nuestra flota.

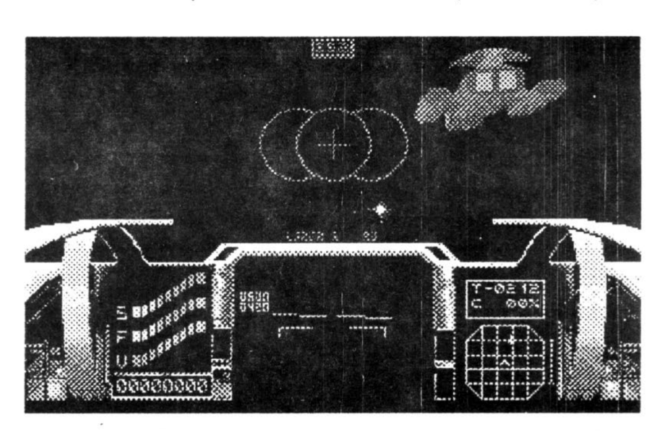
El juego propiamente tal se divide en varias misiones a cumplir, partiendo de las más basicas como destrucción de minas espaciales (de las que estallan por supuesto), hasta la de destruir un cañon super poderoso alojado en un planeta vecino que amenaza con disparar sobre nuestra flota. Pero no crean que esto es tan fácil. Para que se formen una idea de lo complicado del asunto, les diré que si nuestra flota cuenta con ocho mil naves, de las cuales solo el 15% es de combate, la flota del imperio **REXXON** cuenta con más de treinta mil, de las cuales el 100% son de combate; además hay que tomar en cuenta que nos encontramos dentro de su territorio, lo



cual hace prácticamente imposible que una flota tan grande como la nuestra pase inadvertida. Esto sumado a otros detalles de esta gigantesca aventura, traerán consigo más de alguna sorpresa desagradable para nuestras huestes, como por ejemplo el encajamiento del que es producto nuestra flota por la de el imperio **REXXON**, lo que hace verse frente a frente a ambas con la consiguiente lucha a muerte entre ellas; pero lo mejor de todo es que tu te encuentras ahí en medio para contrarrestar el poderío enemigo y así permitir que los tuyos sigan adelante en su odisea. Para pasar las diferentes misiones, la clave esta en la velocidad que uno posea para maniobrar su **EPIC**, y para ello debes saber que el acelerador de tu nave esta dado por la tecla "Alternate" (lo menciono porque a mi me costo un mundo encontrarlo), iha! y para aquellos que no les gusta sufrir mucho, al final de este artículo les entregare los codigos de los distintos niveles.

No puedo dejar de mencionar que este programa es una obra más de los prestigiosos programadores de juegos tales como el **F-29**, **ROBOCOP III**, lo que se nota bastante, en la simulación de nuestra nave propiamente tal. Técnicamente debo decir que **EPIC** se encuentra bien dotado en cuanto a sonido (el cual es realmente sensacional), gráfica (más sensacional aún) y tambien en lo que se refiere al desarrollo de la historia o ambientación que nos produce este programa desde el momento en que comienza a cargar. Además cabe destacar que durante el juego se relata la historia del mismo en una forma espectacular, como si se tratase de una película, lo cual le otorga un nivel de realismo sorprendente nunca antes visto en programa de computador alguno (por lo menos por mi). Son cosas como estas las cuales me hacen sentir orgulloso de mi Atari ST. Pero no todo podía ser color de rosas, y yo lamentablemente le encontré un punto quizás un poco debil a este juego, ya que el movimiento de la nave es demasiado brusco para mi gusto. Es aquí donde sin duda sus realizadores no pudieron igualar lo hecho en el antes mencionado **F-29**, el cual dentro de sus principales atributos contaba con el de la suavidad de su movimiento. Pero a pesar de esto **EPIC** es una obra maestra realizada para nuestro ST, la cual sin duda no puede estar ausente de nuestra biblioteca de Software.

Antes de terminar, quiziera mencionar una cualidad más de **EPIC**, su música. Esta vez merece distinción a parte, a pesar de que a veces resulta un poco hostigosa. Esta tan bien lograda que si usted posee un STE créame en realidad que lo envidio, porque sin duda alguna en stereo debe escucharse en forma colosal. Por si ud. no lo sabe el STE cuenta entre sus cualidades con esta particularidad del sonido stereo incorporada desde fabrica (**NOTA MIA**).



A continuación para los que no comprarón el número anterior de la revista les entrego los codigos de ayuda para los niveles de **EPIC**:

2.- CEPHEUS AND APIS.

3.- MUSCA. 4.- PYXIS.

5.- CETUS. 6.- FORNAX.

7.- CAELUM. 8.- CORVUS.

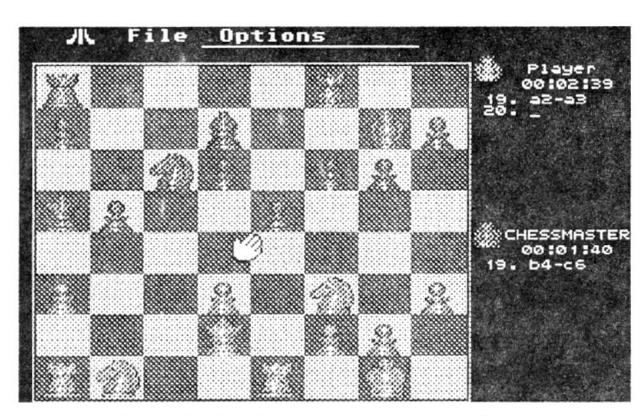
Esta bien, ahora si me despido, esperando que este artículo llegue integramente a sus manos, ya que primero debe pasar por las manos de quien ustedes ya saben ihasta la próxima!.

Nota del Editor: Ojala que sea para la próxima. No pongo tu nota sobre DEUTEROS porque ya se de alguien que lo terminó.

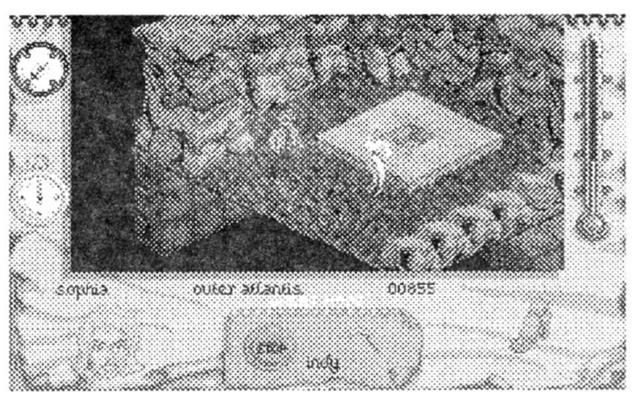
JUEGOS: ATARI ST

Los Nuevos Los Clásicos

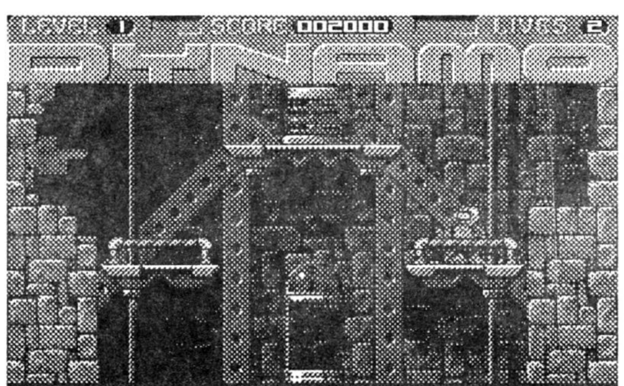
Por Rod Rubber



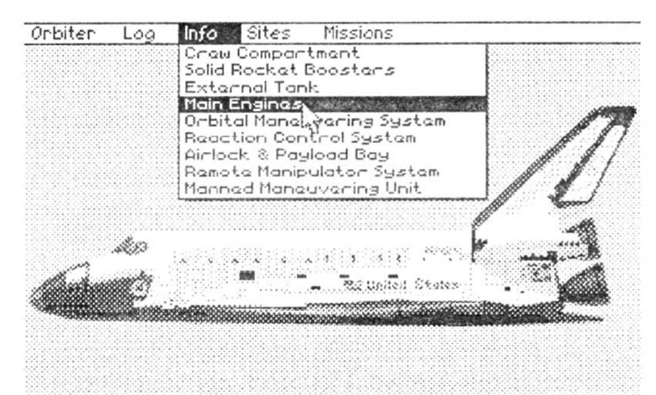
CHESSMASTER 2000. Un clásico para los sesudos de este juego.



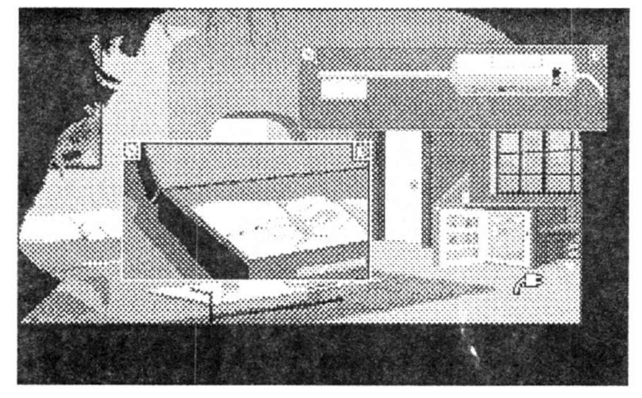
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS. Aventuras ...



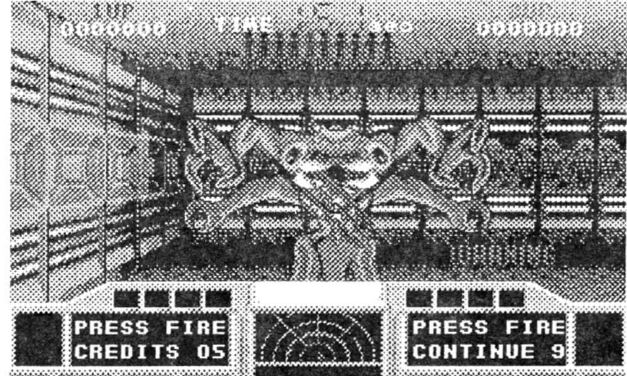
CAPTAIN DYNAMO. Muy entretenido juego de plataformas y habilidad.



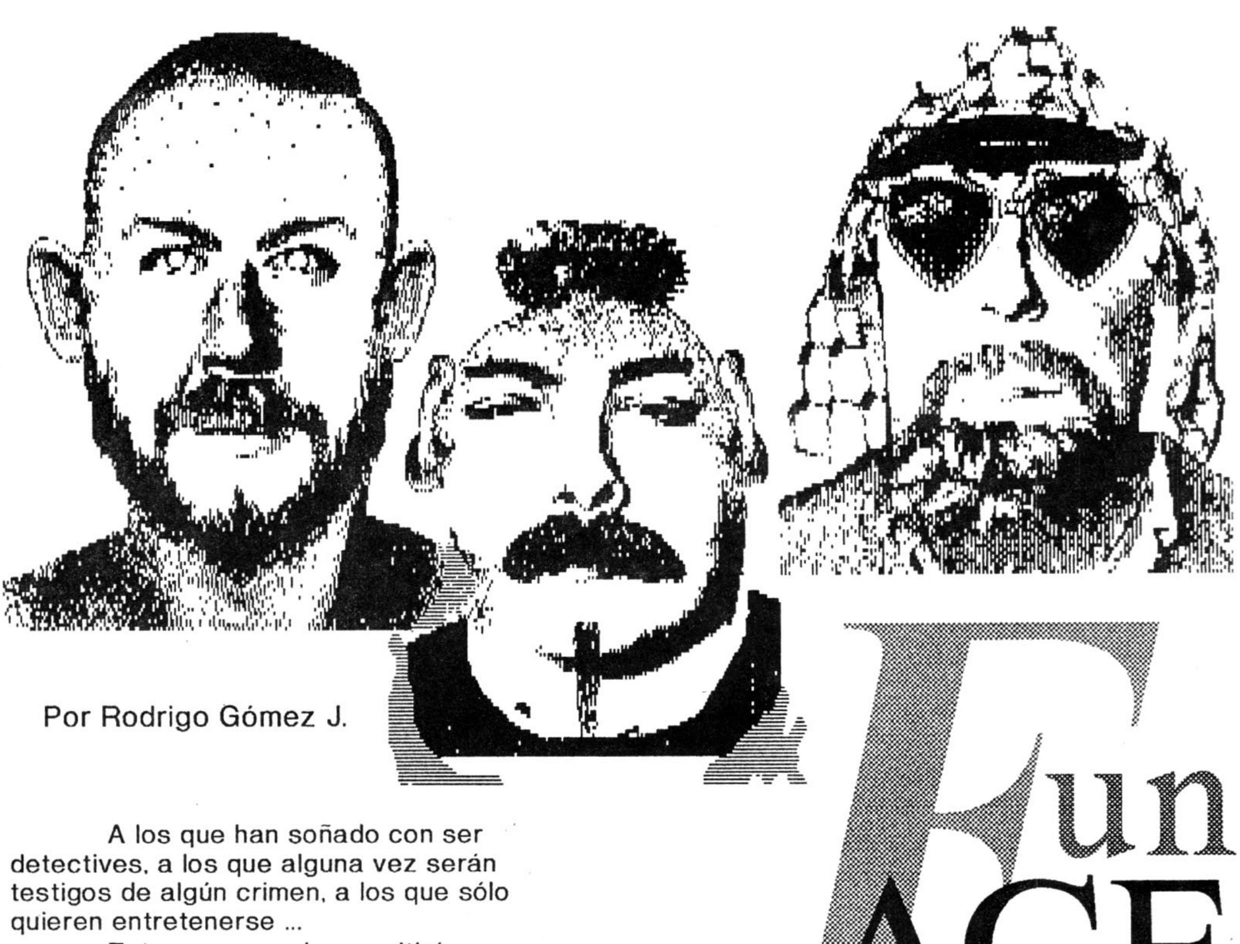
SHUTTLE. Simulador muy completo y complejo.



FASCINATION. Misterio, romance,.. en este fascinante interactivo.



SPACE GUN. De los videos. Matanza de aliens a granel.



Por Rodrigo Gómez J.

Fun FACE

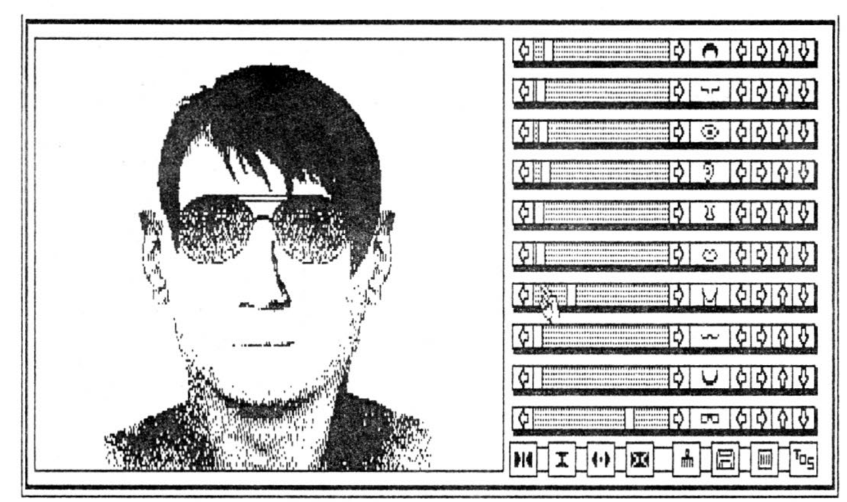
A los que han soñado con ser detectives, a los que alguna vez serán testigos de algún crimen, a los que sólo quieren entretenerse ...

Este programa le permitirá "reconstruir" la más increíble gama de rostros (humanos) en forma fácil y entretenida. FUN FACE posee una amplia variedad de herramientas y opciones que, mediante el uso del mouse y algunas teclas, permiten plasmar en la pantalla (y/o la impresora, para los afortunados propietarios de una) el rostro de algún familiar, conocido, colaborador, columnista o simplemente de alguien más famoso. (¡Ojo para las feministas! Al parecer el programa viene con las opciones por defecto sólo para rostros masculinos) El programa funciona tanto en monocromático como en color y se encuentra en idioma francés, pero esto último realmente no tiene importancia por la facilidad del manejo, y con un poco de experimentación lograrán entender todas sus funciones.

Al terminar la carga aparece la pantalla de opciones para seleccionar los rasgos principales del rostro a crear: **pelo, cejas, ojos, orejas, narices, boca, barbilla, bigotes, barba y anteojos.** Usando las flechas horizontales que se encuentran en cada opción se va cambiando los diferentes tipos de rasgos. Con las cuatro flechas más a la derecha se pueden desplazar éstos para lograr una mejor ubicación en la cara. En la parte inferior están las siguientes opciones: **Reset Horizontal, Vertical, Central y Total.** Esto permite ubicar en sus posiciones por defecto los rasgos escogidos. Desde el menú de **diskette** es posible cargar o grabar rostros. El programa usa su propio formato y coloca la extensión **FAC**. También están disponibles las opciones de **borrar todo** y **abandonar** el programa. Finalmente se accede desde otro ícono a la pantalla de herramientas para dibujar y crear efectos.

Aquí se pueden retocar los rostros directamente en pantalla y lograr con más precisión el resultado que se espera. Las herramientas de que dispones son (de arriba hacia abajo por línea:

Dibujo libre (con diferentes texturas y diferentes tamaños del pincel), **Spray, Relleno** (Fill), **Texto** (para poner algún nombre quizás).



Líneas, Rectángulos, Elipses y Polígonos. (en conjunción con las teclas ALTERNATE o CONTROL se pueden lograr, cuadrados, círculos y otros efectos. EXPERIMENTEN)

Lupa (para trabajar en más detalle; Ojo con la tecla **UNDO**), **Bloque** (cortar y mover), **Borrar.**

Comprimir Horizontal y **Vertical** (experimentar con diferentes factores), **Efecto Contorno** (Outline), **Efecto Bajo Relieve** e **Invertir** son opciones para lograr unos resultados muy interesantes.

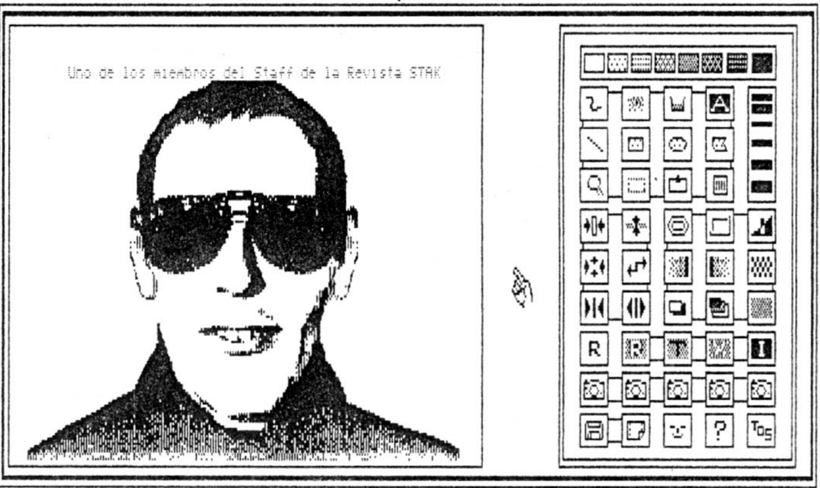
Otro conjunto interesante de opciones son **Espejo Horizontal, Vertical y Central; Ensombrecer, Aclarar; Flip** (4 posibilidades).

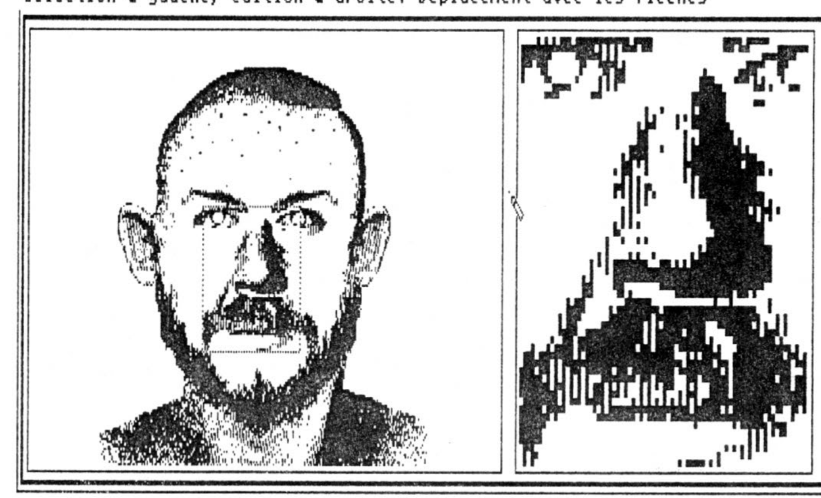
Si el rostro le está quedando muy flaco o muy fat, use la opción **Contraer** o **Estirar**, póngale **Sombra, Sombra Múltiple** o grises.

Puede si desea seleccionar el modo de dibujar entre. **Opaco** (R), **Transparente** (T), **Or Exclusivo** (X) o **Inverso** (I).

Si queda la 'ensalada' por algún descuido tienen la posibilidad de **Restaurar** el rostro original de diferentes maneras.

Aquí pueden grabar sus pantallas en varios formatos como **PI?, RGH, CLP.**





Si desean imprimir sus creaciones tiene para impresoras de 9 pins, 24 pins, Laser SLM804 y postscript.

Bién algunas opciones pueden haber quedado fuera de este artículo, pero les corresponde a ustedes descubrirlas y sobre todo experimentar con ellas. Sin duda pasarán muchas horas de entretención con **FUN FACE.** Enjoy it!

Mes de STAK

Hello Freaks, Folks and Fanatics.

He aquí las noticias de este mes de Locos (¿Con mayo? ¿Eddie?).

Parto esta sección, temeroso de ensuciar con las cenizas del cigarrillo (marca Vida) el cristalino cenicero de la oficina. Porque al menor descuido aparecerá con su escoba mágica (volando no, mal pensados), Super Ross, y procederá a limpiar..... hasta el papelero del Editor, dejando una estela de limpieza y (des)orden que dificilmente podremos superar.

EYES

DRACULA: Excelente trabajo visual. HORAS DESESPERADAS: Momentos bien logrados. BLADE RUNNER (versión 2.0): Me quedo con la versión "antigua". MI POBRE ANGELITO II: Sana entretención; para los que quieren dejar las neuronas at home.

TV: It's going worst & worst.

EARS

Tributo a Bob Dylan (¿alguien puede decirme de una vez si ya salió en CD?), Unreleased Tracks (Gracias Best), Bangla Desh (¡por fin en CD!), Elvis (Oye Bill, ¿no tienes algo nuevo del King?).

Quiero mencionar aparte 2 cassettes de .. hummm ¿como decirlo?, múcika dizko que, puestos al lado de una paquete de galletas y con un gallo cantando a lo lejos, nos vimos impelidos a escuchar.

MOUTH

Primero debo aclarar que el Director y el Editor se encuentran en una durísima dieta. El primero de pan y el segundo de arroz. Todo lo cual significa que los asados, bistocos, pollos, longanizas, y un largo etc., son comidos con arroz y sin pan. ¿no es duro amigos? Agradecimientos a Eddie y Ross por las respectivas "completadas", (la última realizada con la más alta tecnología del mercado disponible: Un jarro plástico, un calentador eléctrico y un cortaplumas) a The Best por los locos (¡los helados!, no los con mayo). También nos hemos insuflado Donuts y una que otra galleta huacha (¿o guacha?) que nos ha arrojado SR. Oye MAX, ¿te comiste los choritos al vapor? (o ¿eran choricillos?). Casi se me olvida; los completos del mes pasado han subido a $200. Obviamente los hemos abandonado.

Por último, no se cuantos hectólitros de Coca Cola, Sprite, Fanta, Vital, H2O (¡puajj!), nos hemos inoculado para sortear los 30 y tantos grados de este primer mes del año. (Gracias a STE Man y Arod X por la botella de pisco. La otra ¿cuando?)

Además debo comunicarles a los accionistas que este mes no compramos nevera, termo ni ventilador.

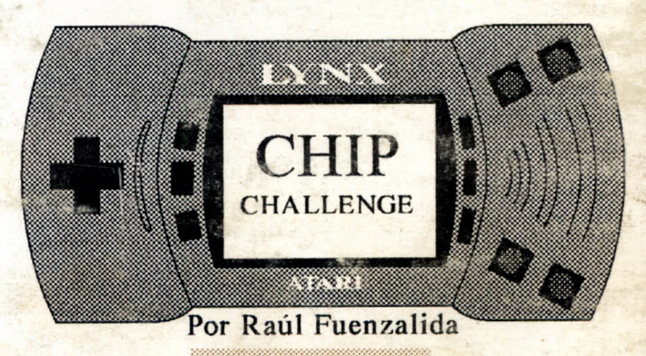
Espero que todo este desquiciado texto quepa en la hoja y si no, no se han perdido nada.

Nos leemos en el próximo número and remember: Don't sleep on Buses.

... so long ... bye ... by ... by ... b ... b ...

800XL-65XE-130XE-520ST-520STFM-520STE-1040ST

ATARI



Por Raúl Fuenzalida

EL JUEGO

Cada nivel del desafío de Chip es un verdadero puzzle. El objetivo de este juego es explorar cada nivel y descifrar la solución de los puzzles. En la mayoría de los niveles deberás recoger un número determinado de chip como parte de la solución de cada puzzle.

OBSTACULOS E ITEMS DE AYUDA

Estos se encuentran en todos los niveles y son:

Keys (llaves)

Abren puertas (¡era que no!). Recógelas y guárdalas hasta que las necesites.

Doors (puerta)

Son abiertas por llaves del mismo color.

Chips

Le permiten traspasar el Chip Socket de cada nivel.

Exit Squares (cuadrados de salida)

Son intermitentes cuadrados azules que se hallan en cada nivel. Estos se utilizan para pasar de un nivel a otro.

Dir Block (bloques de tierra)

Se utilizan para formar puentes sobre el agua, puestos para una bomba para que explote sin hacer daño, para bloques contra monstruos, mortales bolas brillantes, proyectiles y otros obstáculos móviles.

Trip Buttons (botones de paso)

Están conectados a bloques toggle, máquinas de Cloné y otros obstáculos.

Magnets (imanes)

Neutralizan el efecto de trampas de piso.

Fire Shields (escudos de fuego)

Neutralizan el fuego.

Water Shields (escudos de agua)

Permiten caminar sobre el agua.

Cleats (patines)

Permiten caminar sobre trampas de hielo sin resbalarse.

TRAMPAS MONSTRUOS Y OBSTACULOS

Force Floor Traps (trampas de piso a propulsión)

Te impulsan de un área a otra sin permitir detenerse. Se neutraliza con el imán.

Chip Sockets (chip pincipales)

Al atravezar un Chip Socket podrás pasar al pasadizo para el próximo nivel.

Blue Blocks (bloques azules)

Pueden ser murallas de verdad o sólo una ilusión.

One Way Walls (murallas de un solo tipo)

Al atravesarlas se convierten en murallas sólidas.

Monsters (monstruos)

Al tener el menor contacto se destruirá Chip.

Tanks (tanques)

Bloquean rutas cruciales en algunos niveles.

Teleport Squares (cuadrados de transporte)

Te mueven a otra ubicación dentro del nivel.

Thieves (ladrones)

Roban herramientas como escudos de agua, fuego y patines.

